ACASIO
INFOGRAFIC.CA

REVISTA

AÑO 2/ N°5- ENERO-FEBRERO-MARZO DE 2022

¡HALLACO!

MAGAZINE DEDICADO AL CÓMIC HECHO EN VENEZUELA.

中國跳棋

CÓMICS

ILUSTRACIONES

ARTÍCULOS

ENTREVISTAS

NOTICIAS

5

SUMARIO

En portada:
Arte: Susi Uwu, de Mangakafabi.

REVISTA
¡HALLACO!
MAGAZINE DEDICADO AL CÓMIC HECHO EN VENEZUELA.

AÑO 2 NÚMERO 5.
Enero-Febrero-Marzo de 2022.
Publicación trimestral.

Editorial.....3

Flash noticioso.....4

Cómic de autor: Humor con Ferro, de Fernando Romero.....6

Pincelhadas. Diseño de arte conceptual y Boceto gráfico, por Osman Acasio.....7

Ficha del personaje:
Cheverito, de MINTUR.....11

Cómic de autor: Caricatura de Abilio.....12

Análisis de la estructura sintagmática de una narración gráfica secuencial, por Osman Acasio.....14

Cómic: Piedritas en mi ventana, de Guada.....16

Superman bajo el microscopio, por Osman Acasio.....18

Cómic de autor: La prueba, de Carlos Aponte.....21

Cómic de autor.
Mitos y costumbres del Falcón de antaño, de Enrique Acasio.....25

Ilustración constructiva:
Ilustrando cachimbos ancestrales mediante arcilla virtual, por Osman Acasio.....29

Prologueando.....34

Entrevista a una historietista:
Rumay Chian.....35

Tiras cómicas de ayer y siempre.....38

Cómic de culto: Década de los 50.
Cupertino Suarez, el cazador de tigres, de Sancho.....39

La caricatura política y sus escenarios, por Thelma Carvallo.....41

Cómic de culto: Década de los 80.
Yarba la hija de la floresta, de Ramón Vargas U.....43

El rincón de la poesia.....47

Modelando en 3D a El Patriota en su versión caricatura. Paso a paso, por Osman Acasio.....48

Cómic de autor: La mujer del viento, de Acasio.....52

Cuento corto. El principe de las ceibas, de Neptalí Chirino Mestre.....56

Composición visual perfecta. El uso del Fibonacci y el número áureo para nuestras artes visuales, por Enrique Acasio.....57

La primera fotonovela venezolana, por Osman Acasio.....60

Un juego de tablero virtual. Primera parte, por Enrique Acasio.....62

Cómic de autor. Rebullones zeta. Capítulo cuatro. Manos a la obra, de Acasio.....65

Ilustración científica. Dibujo de aves: Ornitología, por Enrique Acasio.....68

Galería Hallaco.....72

Galería Fanart.....77

Arte portadas de Long Play.....78

Galería Paleoarte.....81

Galería Diseño de personajes.....82

Galería Arte urbano.....83

REVISTA
¡HALLACO!
MAGAZINE DEDICADO AL CÓMIC HECHO EN VENEZUELA.

AÑO 2 NÚMERO 5.
Enero-Febrero-Marzo de 2022.
Publicación trimestral.

Una producción de:

ACASIO
INFOGRAFIC, C.A

COLABORAN EN ESTE NÚMERO:

Dilianny Acasio
Enrique Acasio
Fernando Romero
Rumay Chian

acasiooe@gmail.com

Todos los nombres, personajes, imágenes y demás material presentado en esta publicación son propiedad de sus respectivos autores y tienen derechos reservados. Únicamente han sido utilizados con fines informativos y de divulgación. Publicación sin fines de lucro.

EDITORIAL

Se presenta un nuevo año y con ello una nueva entrega de su revista favorita dedicada al cómic y las ilustraciones: ¡Hallaco!, un medio informativo digital, fresco e innovador para toda la comunidad de historietistas e ilustradores de Venezuela. En su quinta entrega, encontrará en sus páginas, nutrida variedad: ensayos, noticias, opiniones, entrevistas, proyectos en puerta, cuentos cortos, historietas, mangas, ilustraciones y mucho más.

Para esta edición en particular se estará presentando como siempre una selecta muestra de historietas venezolanas en nuestra sección Cómics de autor. Además, dandole seguimiento a los cómic seriados que quedarón pendiente de la entrega pasada con sus respectivas continuidades. En esta oportunidad, engalana nuestra portada un arte de la ilustradora MangakaFabi. En nuestra sección Entrevista a un historietista, nos acompaña la mangaka Rumay Chian, quien dedica parte de su ocupado tiempo para contestar a nuestras preguntas. Y por si fuera poco, como ya es habitual, la sección Galería Hallaco estará exhibiendo hermosas ilustraciones de talentosos artistas. Esto y más encontrarán en sus páginas.

Y para aquellos que me contactaron para colaborarme con historietas, despreocupense, no se entregaron a tiempo para ser publicadas en este número, pero igual, pueden salir en el número venidero. Y para aquellos interesados que tambien quieran participar, son libres de hacerlo. La revista que se encuentra abierta a colaboraciones, se concibe como una ventana expositora para todos los historietistas e ilustradores de venezuela y en una plataforma de formación y encuentro de autores. Si desea participar en ella y ver sus trabajos publicado en sus páginas, puede hacerlo enviando su material al correo del editor acasiooe@gmail.com. Desde ilustraciones, historietas autoconclusivas de cuatro a seis páginas, caricaturas, fanarts, ensayos, opiniones, reseñas de cómics nacionales. Cuentos cortos, poesia. ¡Participa y colabora!

Sírvase entonces mediante la presente como medio informativo para ponerse al corriente y estar enterado de lo que acontece en materia de narrativa gráfica creada en nuestro país. Solo esperando que disfruten de su contenido tanto como lo hicimos quienes colaboramos con su producción.

. Osman Acasio. Editor en jefe.

FLASH NOTICIOSO

CÒMIC DE MARCADO ESTILO VINTAGE.

El historietista falconiano Acasio publica su más reciente propuesta gráfica concerniente a su serie Cazadora de monstruos. El cómic titulado Multiversos. Una aventura cuántica, que viene a constituirse en la edición número 26 de la serie, introduce a una nueva protagonista , la agente Cabezaétaza en el universo Cazadora de monstruos, quien presenta sus aventuras en su primer volumen, Capítulo 1: La búsqueda del anillo atlante. El cómic de marcado estilo gráfico vintage, blanco y negro, diseñado para su publicación formato fanzine impreso tipo A6 (cómic de bolsillo) consistente de 42 páginas, se libera en formato digital pdf para su descarga libre. Pueden acceder a ella en la cuenta de facebook del autor.

CITA SABIA.

" Si no quieres perderte en el olvido tan pronto como estes muerto y corrompido, escribe cosas dignas de leerse o haz cosas dignas de escribirse."

Benjamin Franklin. (1706-1790) Politico Estadounidense.

CITAS SABIAS

"Si no puedes agradar a muchos con tus hazañas y tu arte, agrada a unos pocos. Agradar a muchos es malo."

Johann Schiller.

"Veo la caricatura como una actividad que me es agradable, tiendo a hacer las cosas que me gustan, mi aspiración es llegar a tal grado de independencia que todo lo que yo haga sea nada más lo que me gusta."

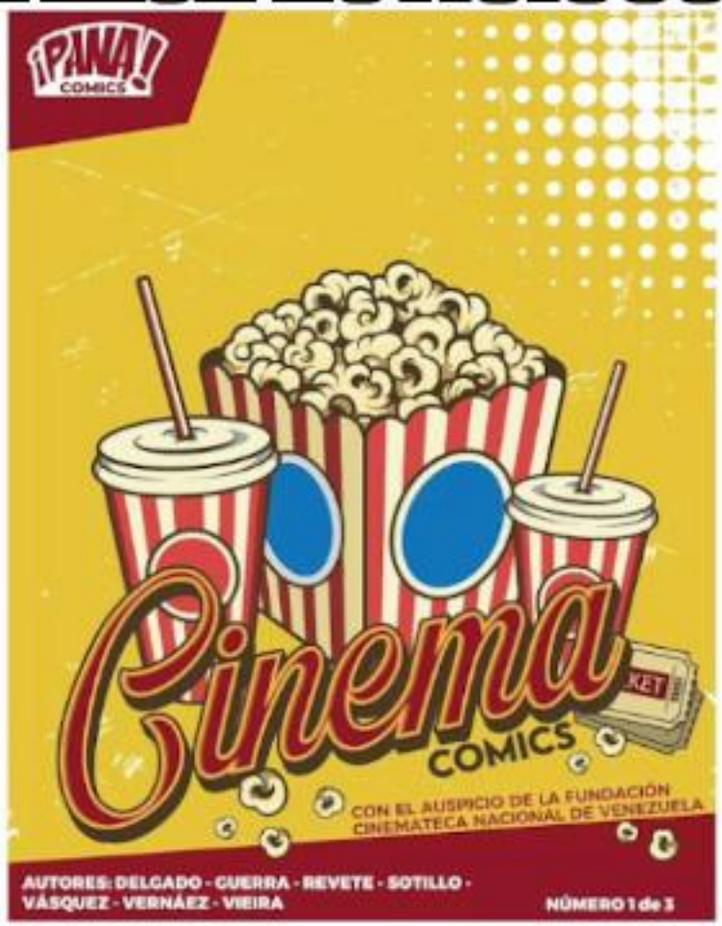
Pedro Leon Zapata.

Pintor, caricaturista, autor teatral, conferencista, profesor, y animador.

"Lo dificil lo hago de inmediato, lo imposible me tardo un poquito más."

Mario Moreno - Cantinflas.

FLASH NOTICIOSO



El grupo PANA (Programa Amigos del Noveno Arte) publica en su portal panacomic.com su más reciente producción historietística: CINEMACOMICS. Volumen 1. Un comic auspiciado por la Fundación Cinemateca Nacional que nos narra la historia del cine venezolano como no se habia contado antes. Personajes, titulos, premios, anecdota y crónicas que permitirán a los lectores descubrir los más de 100 años de producción cinematográfica en Venezuela. Intervienen en esta entrega: Guión: Mariangelica Delgado, Hernan Vernáez y Rongny Sotillo. Dibujos y tintas: Lisbeth Vásquez, Miguel Guerra y Vasco Vieira. Rotulación y color: Jose Luis Revete y Rongny Sotillo.

FLASH NOTICIOSO

LIBRO ILUSTRADO CON AROMA A LIMÓN.

La ilustradora falconiana Anaís Reyes, mejor conocida en el ámbito artístico como Ana Limón anuncia su primera publicación impresa tiulada ¡Cuántas cosas lindas tiene Venezuela! El encuentro. Un libro ilustrado que nos cuenta el sueño de Daniel, uno que está a punto de hacerse realidad: conocer Venezuela, el país donde nacieron sus padres. Daniel emprende la gran aventura en compañia de Ana, la versión ilustrada de la propia Ana Limón, viajando en un globo aerostático, recorriendo el país y descubriendo sus maravillas naturales; Selvas, montañas, llanos, desiertos, lagos, rios y mares. En el trayecto, ambos aprenden un poco más sobre Venezuela, su gente, sus costumbres e idiosincracias. Si les interesa hacerse con un ejemplar, el libro ilustrado ¡Cuantas cosas bellas tiene Venezuela!, de Ana Limón, se encuentra disponible en Amazon.com.

CITAS SABIAS.

"Me dedico con igual empecinamiento a la pintura, al dibujo, a la caricatura, a la narración gráfica, al cartelismo, a la ilustración editorial y otros géneros de las artes visuales que comparten entre sí ciertas características, pero que tienen, también, grandes diferencias".

Ivan Lira.
Pintor. Caricaturista.

"No tendría paciencia como novelista. Me sentaba siete horas y acababa el cómic ese día. Era el mayor placer. No me queda nada por hacer pero si me jubilara, solo querría escribir".

Stanley Martin Lieber -Stan Lee.
Escritor. Editor de cómics.

Campaña de ¡Hallaco! para promocionar al Estado Falcón como polo turistico.

LA HERMANDAD OTAKU VUELVE A UNIRSE.

En Caracas se estará celebrando la Convención Otaku Brotherhood, que tendrá lugar en el Centro Cultural BOD, los días 12 y 13 de marzo, en horario de 11:00 am a 7:00 pm. Un evento en el que habrán presentaciones, talleres, ponencias, exposiciones arteológicas y stands educativos. Como invitados especiales, la convención contará con la presencia de las actrices de doblaje Rocio Mallo, quien le da voz a Garnet, personaje de los dibujos animados Steven Universe; a Roxy, para Winx Club; y a supercerdita, de los Simpson, temporada 16 y 17. Así como Angie, joven que le da voz a Cody, de DramaTotal La guarderia; y Acuanary, de Steven Universe.

El evento tambien contará con la participación del actor de doblajes Juan Manuel Guzmán, voz de Rick Sánchez, en Rick y Morty; y Jack, de Samurai Jack. Como invitado internacional estará Juan Carlos Tinoco, voz de Thanos, de las peliculas del universo Marvel, y voz de la roca.

FLASH NOTICIOSO

EN MARACAIBO SE VIENE UN FESTIVAL GEEK.

El 26 y 27 de marzo, en Maracaibo, se estará llevando a cabo en el Palacio de Eventos de la capital zuliana, el Maracaibo Geek Fest, mismo que tendrá una variada programación. Contará con animé, torneos, tiendas alusivas al mundillo geek, concursos, shows en vivo, coleccionismo, videojuegos, y K-Pop. Como atractivo principal, el evento contará con la asistencia de los actores de doblaje Mario Castañeda y Gerardo Reyero, quienes representan a los personajes de la saga Dragon Ball, Goku y Freazer, respectivamente.

Tambien se anuncia la participación, como invitado especial, del cantante oficial de aperturas de animé César Franco, interprete de las canciones de Digimon, Dragon Ball y Pokemon.

CITA SABIA.

"Qué sería de la vida si no tuviéramos el valor de intentar algo nuevo."

Vincent Van Gogh (1963-1890)
Pintor Holandés.

Campaña para promover el 24 de abril, día nacional de la historieta venezolana.

CITA SABIA.

"Para los auténticos lectores de cómic el concepto de arte es casi una palabrota… los frikis del cómic y los tontos del arte tienen mucho en común, más de lo que les gustaría reconocer."

N. Mahler,
en su libro ¿El cómic es o no es arte? Teoría del arte versus la señora Goldgruber (2012).

HUMOR CON FERRO

Por Fernando Romero

PINCELHADAS. DISEÑO DE ARTE CONCEPTUAL Y BOCETOS GRÁFICOS.

Por Osman Acasio.

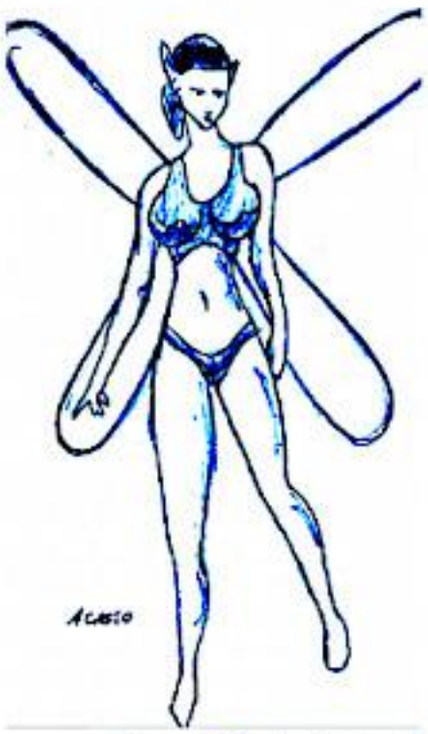
Pincelhadas es un corto de dibujos animados que produje y dirigí en 2006, pensado originalmente para su inscripción en el Festival de Videos Paraguaná edición 2006, categoría animación, celebrado en Punto Fijo, Estado Falcón. Luego se presentaría en la IX Edición del Cortometraje Nacional "Manuel Trujillo Durán", edición 2008, realizado en Maracaibo, Estado Zulia. El corto nos presenta una historia de arte fantástico protagonizado por un ser imaginario, una hada, que descubre en un claro de un bosque frondoso, un lugar idóneo para bailar bajo la luz de la luna llena. Pero se percata que el peligro asecha en la distancia, amparado bajo un manto de matorrales y sombras.

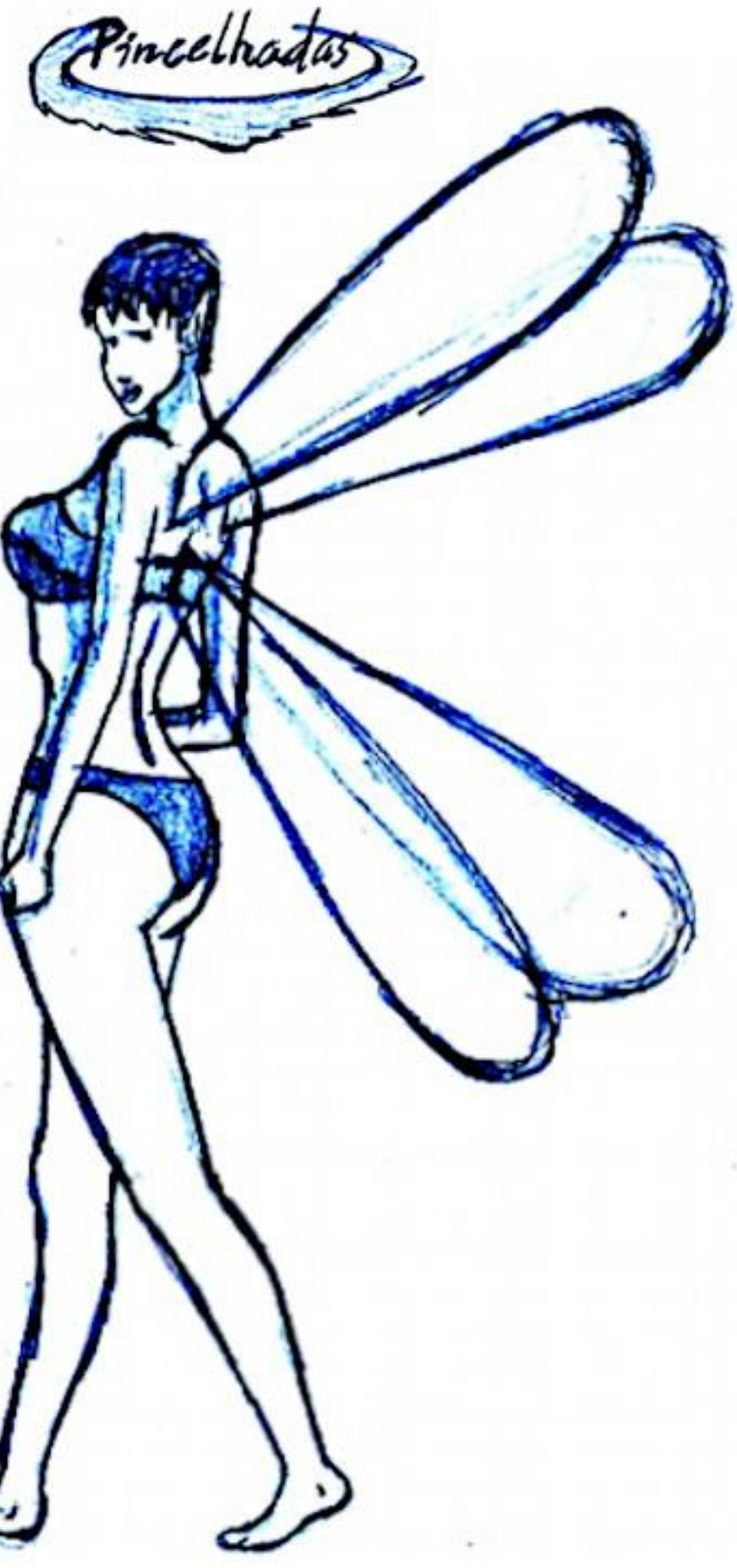
En el apartado gráfico, al corto animado se le dió un acabado visual de efectos de acuarela, como si se tratase de una pintura animada. De allí el nombre de la obra, producto del acrónimo de las palabras "pinceladas" y "hadas". Para su elaboración, recurrí en aquella oportunidad al uso del software 3D Studio Max y Poser para el modelado 3D y el revelado de los fotográmas, así como Adobe Premier para su edición digital. En el apartado animación, se recurrió a la tecnica del Motion Capture, empleando archivos digitales de capturas de movimientos.

Como dato curioso, en virtud de enterarme tarde del festival por celebrarse, y dispuesto y decidido a participar con una propuesta animada, me ví en la necesidad de crear el corto animado en un estrecho margen de tiempo de entrega. Decidido además a documentar el proceso de elaboración del corto, producto de esta empresa, tributaría un librillo que escribí titulado "Bitácora de un animador. Cómo realizar un corto animado para un festival de videos en menos de cuatro semanas y no flaquear en el intento." Un texto que documenta día a día, los pormenores y las vicisitudes presentes en la producción de dicho corto animado. De sus páginas se extrae testimonios, así como diseños y bocetos gráficos que fueron necesarios para la realización del corto. Material que complementa este ensayo.

TRABAJANDO EN EL DISEÑO DE ARTE.

En esta etapa de producción se ha de ir pensando en el diseño de los personajes que intervienen en la historia. De cómo se presentarán: su forma y figura, aspecto y color. Hay que recurrir para ello al lápiz y al papel para hacer los bosquejos. No olvidemos que aunque se trate de un corto animado generado con lo más sofisticado en tecnología de computadoras (softwares de modelado 3D y revelado IGC, Motión Capture, editores lineales de video, y computadores conectados en red "granja de render"), el lápiz y el papel nunca debe faltar a la hora de sentarse a trabajar el diseño de arte.





Bocetos diseño de arte del hada protagonista.

Boceto diseño de arte del hada compañero de la protagonista.

Bocetos diseño de arte del villano de la historia.

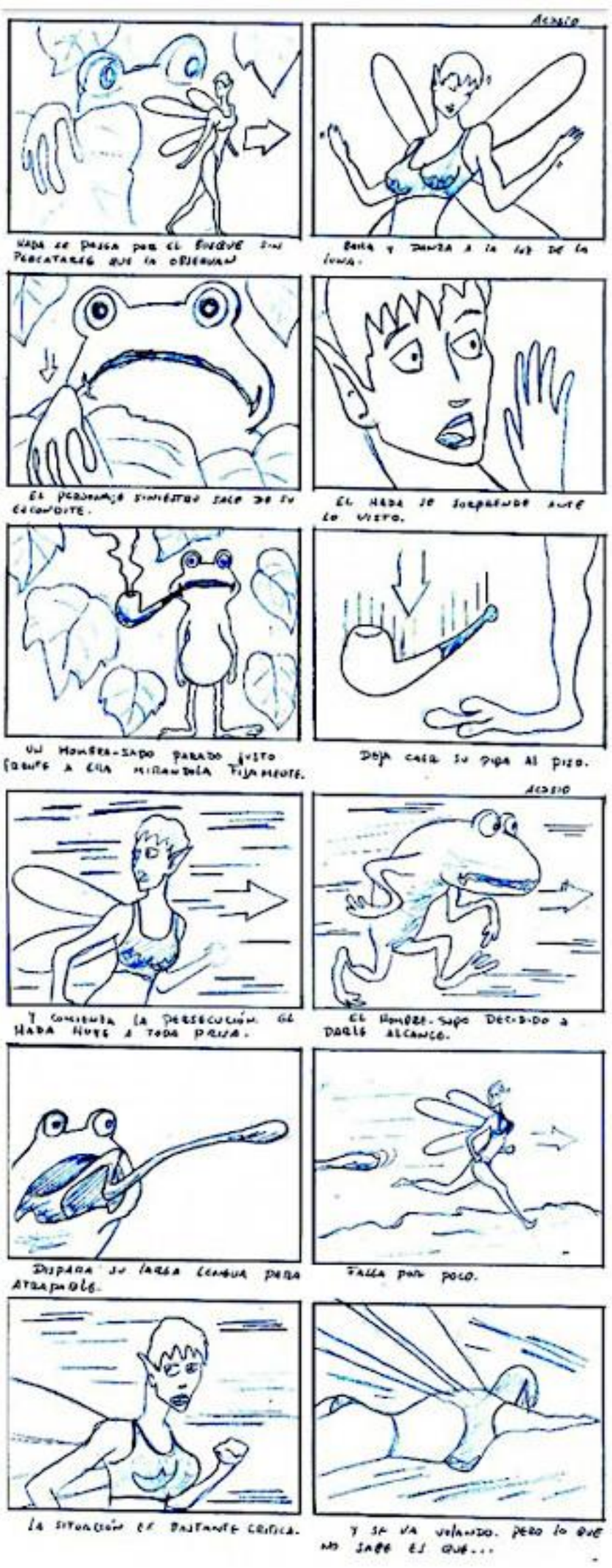
TRABAJANDO EN EL BOCETO GRÁFICO.

Es recurrente y muy necesario desarrollar el bocetado gráfico (Storyboard), que no es más que una secuencia de bocetos semejantes a una historieta en las que se indica que se verá y qué se escuchará en cada escena del corto.

Teniendo como base el guión escrito, se procede a plasmar en papel a través de dibujos, los momentos claves de la animación en la que se pone de manifiesto el punto de vista, la acción que tiene lugar en cada momento y el movimiento de la cámara y los personajes. Todo esto le dará entendimiento y una mejor lectura al hilo narrativo de la historia.

En esta etapa se aplica conocimientos básicos del lenguaje cinematográfico para poder contar la historia, en donde la cámara por ejemplo, adopta el uso de acercamientos (zoom), movimientos de traslación (travel), movimiento de rotación sobre su propio eje (panorámica) y el uso de escalas de planos (plano general, entero, medio, detalle y primer plano). Una vez finalizado el boceto gráfico, la suma total de todos los dibujos (parecidos a viñetas de cómics) nos dan una vista general del proyecto en toda su magnitud.

Nota: El corto Pincelhadas se encuentra hospedado en una vieja cuenta que creé en youtube. Si gustan, pueden buscarla y echarle un vistazo. Acasio.



Panel de la izquierda: Boceto gráfico secuencia del corto animado Pincelhadas (2006)

Panel de la derecha: Capturas de fotográmas del corto animado en los momentos claves de la animación según el Storyboard.

FICHA DEL PERSONAJE.

CHEVERITO.

El propósito de un cómics es el de entretener, pero como todo medio de comunicación enfilado a las masas, éste se presta muy bien para la enseñanza y el aprendizaje. EL Ministerio del Poder Popular para el Turismo, comprendiendo bien esto, proyecta en 2014 sus esfuerzos en la producción de una historieta con miras a educar y concientizar a la población venezolana, protagonizado por Cheverito, un viajero mochilero que recorre el pais, haciendose acompañar de su amigo imaginario Eco. Un cómic sustentado en su función pedagógica, cuyas gráficas perseguían ser un estimulo de gran valor para el raciocinio de los niños cultivando en ellos su amor por la patria, el ecoturismo y la conservación natural.

En sus páginas, referente al protagonista se podía leer: Cheverito es un venezolano auténtico que ama a su patria, cuida la naturaleza, siente orgullo de las tradiciones y la cultura nacional, promociona las bellezas de su país y se empeña en formar un gran equipo de soñadores por toda Venezuela. Cada uno de ustedes tiene un Cheverito en su corazón. Si cada uno de nosotros hace una pequeña acción por la naturaleza, la paz y la vida... vamos a conseguir una acción inmensa que nos agradecerá Venezuela.

En referencia a Eco, en las páginas del cómic se leía: Eco es el compañero de viajes y aventuras de Cheverito. Se autodenomina su "conciencia ecológica". Si, porque eco siempre tiene algo que enseñarnos, una buena acción que mostrar, un camino que indicarnos. Todos necesitamos de ese eco imaginario que nos lleve por el camino del mejoramiento humano.

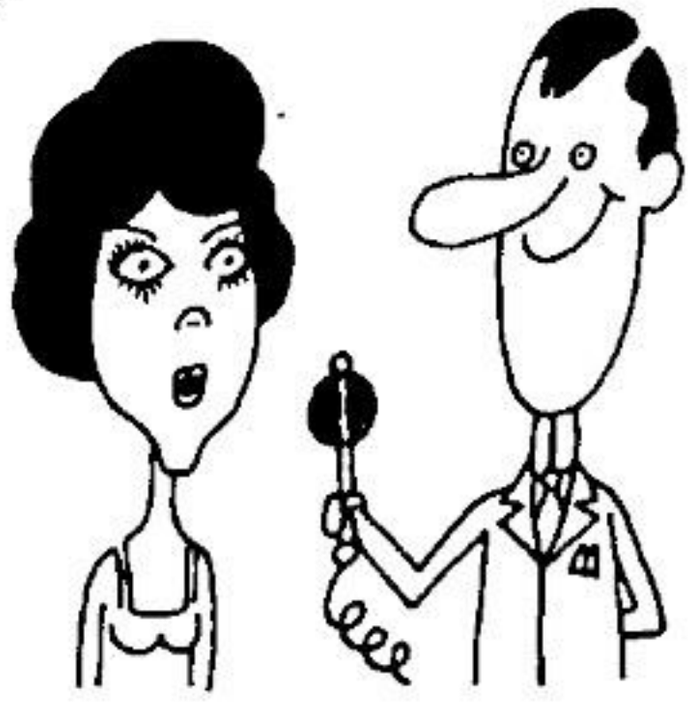
La historieta titulada "Las aventuras de Cheverito" concebido para entretener, educar y forjar conciencia ecológica en sus lectores, daba un mensaje positivo que exhortaba a cuidar nuestras playas, preservar nuestro entorno, apreciar más nuestras tradiciones y costumbres, nuestra música, y por sobre todo practicar el ecoturismo a conciencia.

Caricatura de Abilio, publicado en El Imbecil, en 1970.

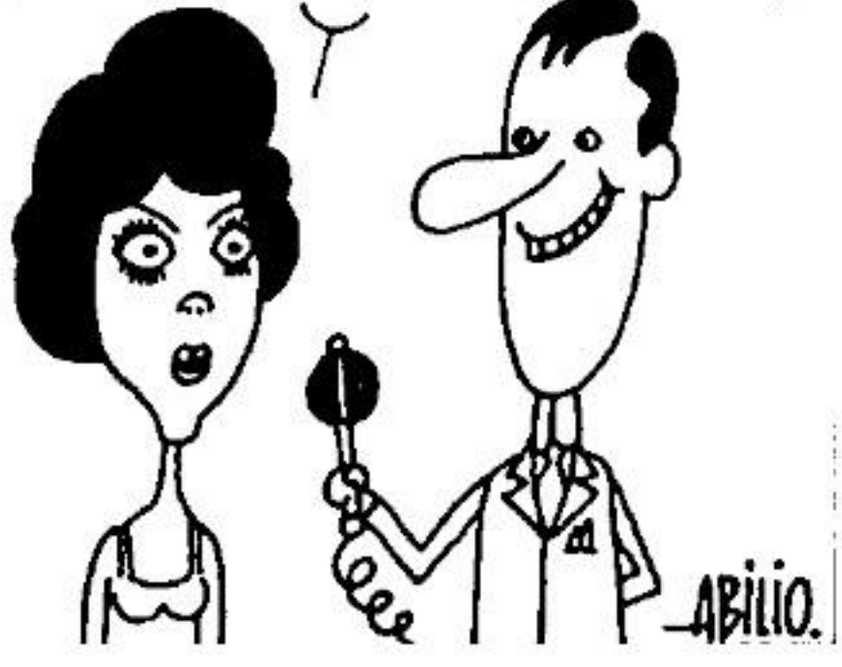
BUENO... ESTEE... ANTES QUE TODO UN SALUDO PARA TODA LA FANATICADA QUE ESTÁ OYENDO ESTE PROGRAMA

Y EN CUANTO A LO SEGUNDO... MIS MAYORES ASPIRACIONES SON QUE ESTOS CARNAVALES TRAIGAN LA ALEGRÍA Y FELICIDAD A TODOS LOS VENEZOLANOS.

CON RESPECTO A LO PRIMERO DEBO DECIR QUE OSCAR YANES ESTUVO CHEVERÍSIMO



Y QUE SI ME ELIGEN REINA YO HARÉ TODO LO QUE ESTÉ A MI ALCANCE PARA PONER A MI PARROQUIA A LA ALTURA DE LA EEA ESPACIAL ¡GRACIAS!



ANALISIS DE LA ESTRUCTURA SINTAGMÁTICA DE UNA NARRACIÓN GRÁFICA SECUENCIAL (CÓMIC)

Por Osman Acasio.

INTRODUCCIÓN.

El presente ensayo pretende establecer las funciones y significaciones estructurales de una narración gráfica secuencial, aplicando el análisis morfológico de Propp (1), tomando como base la propuesta de Bremond (2) de expandir la metodología proppiana no solo al estudio de los cuentos folklóricos maravillosos, sino a todo tipo de mensajes narrativos, literatura, teatro, cine, historietas, entre otros.

El ensayo propuesto por el autor del presente análisis es en sí, pues, un intento novedoso que se realiza para estudiar, desde el punto de vista estructuralista, una narración gráfica secuencial (historieta) creada en Venezuela.

OBJETIVO ESPECÍFICO.

Análisis de la estructura sintagmática de una narración gráfica secuencial, a través del concepto de función propuesto por el científico ruso Vladimir Propp.

NARRACIÓN GRÁFICA EN ESTUDIO.

Tomando como narración gráfica en estudio, se escoge para su análisis estructural el cómic Escuadrón Miranda. Destrucción en el Lago. Guión y dibujo: Manuel Velásquez. (3).

Para comenzar el análisis morfológico de dicha narración gráfica, ello nos obliga a mirarlo más de cerca. En principio, tratemos de resumirlo.

RESUMEN.

Un meteorito ha impactado en las costas del lago de Valencia. Del meteorito, surge un monstruo amorfo conformado de barro y desechos tóxicos. El monstruo amenaza con destruir un depósito de desechos químicos. El equipo especial de contención contra amenazas súper humanas alerta al escuadrón Miranda. El escuadrón aborda su transporte aéreo y se dirigen a su destino. El escuadrón se enfrenta al monstruo y le vence. Fin del Resumen.

ANÁLISIS.

Para ensayar el análisis de la estructura sintagmática de esta narración gráfica, esto es, el análisis de su composición o de su morfología, procedamos a descomponerlo en sus elementos constituyentes.

Para ello, en lugar de leer el cómic en estudio de una manera continua, vamos a hacerlo fragmentariamente. Es decir, en fragmentos significativos. En funciones, respetando el orden cronológico en que estas se suceden, según el método de Propp.

Enumeremos entonces las funciones así obtenidas.

0.- Un meteorito cae sobre la costa del lago de Valencia. (Situación inicial. No está considerada como función).

1.- Del meteorito, surge un monstruo que amenaza un depósito de desechos químicos en las cercanías del lago. (Fechoría. El agresor causa un daño).

2.- El escuadrón Miranda es puesto al corriente y le asignan el caso para resolver la crisis (Mediación. Se pide al héroe una reparación).

3.- El escuadrón acepta la misión (Principio de acción contraria. El héroe acepta el pedido).

4.- Los héroes toman un vehículo aéreo y parte desde su base secreta

---

1 - Propp, Vladimir, Morfología del cuento maravilloso, Ed. Fundamentos, Madrid, 1974.

2 - Bremound, Claude, El mensaje narrativo, Comunicaciones. Buenos Aires, Tiempo contemporáneo Ed., 1974.

3 - Velázquez, Manuel, Cómic Escuadrón Miranda. Destrucción en el lago. Dirección para su descarga http://www.mediafire.com/view/y9rurqpwos7b8sy3/C%C3%B3mic_escuadr%C3%B3n_Miranda.pdf

ubicada en la montaña Waraira Repano. Se dirige a la localidad indicada para resolver la crisis (Partida).

5.- La moderna aeronave surca el cielo recorriendo la distancia Caracas-Valencia en minutos. (Desplazamiento en el espacio. Llegada del héroe).

6.- Se entabla un combate con la criatura. (Combate. Enfrentamiento héroe-agresor)

7.- Pese a su superioridad, el escuadrón vence al monstruo. (Victoria. El héroe vence al agresor)

8. - La amenaza que pesa sobre los depósitos de desechos químicos es eliminada. (Reparación. El daño es reparado)

Ahora bien, las funciones así enumeradas, corresponden punto a punto a las que Propp enunció en su morfología de los cuentos maravillosos.

Representando las funciones identificadas en la narración gráfica con sus respectivas nomenclaturas, según el método de Propp, tenemos entonces: Fechoría (A), Mediación (B), Principio de acción contraria (C), Partida (↑), Desplazamiento en el espacio (G), Combate (H), Victoria (I), Reparación (K). Sin consignar la especie de cada función, escribiremos esta narrativa gráfica –en la nomenclatura de Propp- así: A B C ↑ G H I K

CONCLUSIÓN.

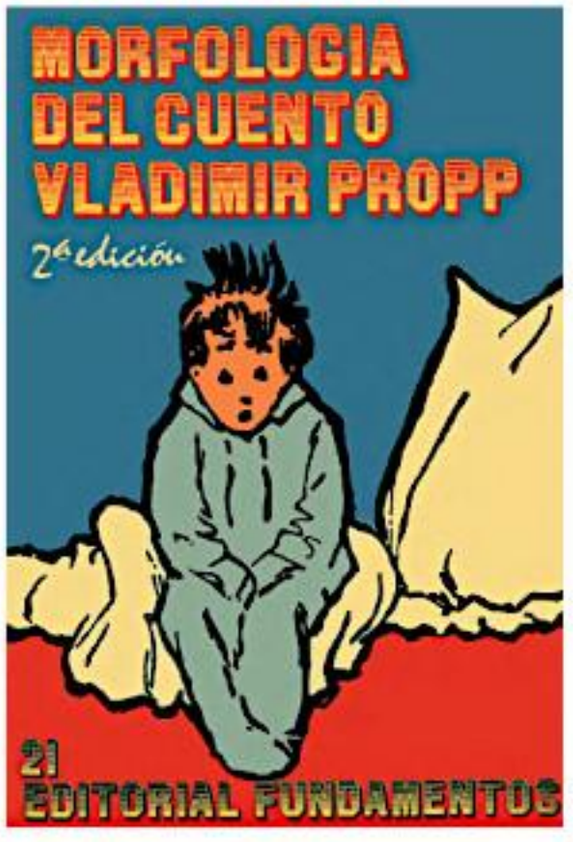
El análisis arroja que la narrativa gráfica en estudio cuenta con 8 funciones de las 31 funciones posibles de los cuentos maravillosos. Además Como todo cuento maravilloso, las funciones establecidas se suceden unas a otras conservando un mismo ordenamiento. El orden de sucesión de las funciones es riguroso. Otra particularidad observable de las funciones es que se agrupan en pareja, en "oposiciones binarias": Combate y Victoria forman una pareja de funciones. Igual ocurre con Fechoría y Reparación.

Es decir que la fórmula matriz de los cuentos maravillosos rusos, es completamente aplicable a una narrativa gráfica secuencial contemporánea. El análisis estructural que acabamos de ensayar en la narrativa gráfica en estudio, nos revela en primera instancia, que dicho cómic estudiado, pertenece al orden de los cuentos maravillosos.

ANEXO.

MÉTODO DE PROPP.

Luego de realizar un exhaustivo análisis a 100 cuentos folklóricos rusos, el científico Vladimir Propp descubrió que estos, concretamente el de los cuentos maravillosos, obedecía a ciertas reglas de composición válidas para todos ellos. Encontró que todos los cuentos maravillosos, al menos los rusos, parecían haber sido elaborados en base a un mismo esquema general. Introduce un concepto fundamental para el estudio del cuento. El concepto de función. Se entiende por funciones, todos esos elementos constantes, invariables, que se repiten en los cuentos maravillosos y que además, constituyen de hecho, eslabones narrativos dentro de cada cuento. El resultado del estudio detallado de cada uno de los cien cuentos rusos, dedujo en primer lugar que las funciones que se podrían encontrar en un cuento estaban restringidas a solo 31 funciones. Toda la multiplicidad de intrigas y de motivos de los cuentos maravillosos, se reducía tan solo a una serie de 31 funciones posibles. Le dio definición a cada una de ellas y les asignó una nomenclatura correspondiente para su identificación. Con ello determinó que el cuento popular puede ser traducido a una fórmula que tendría un aspecto muy similar al de las fórmulas matemáticas y químicas. Dedujo una fórmula general, una fórmula canónica para los cuentos maravillosos. Determinó así que el cuento popular puede volverse objeto de interpretación y análisis y, un asunto de discusión teórica. El científico Bremond va más allá aún, al pensar expandir la metodología proppiana no solo al estudio de los cuentos folklóricos maravillosos, sino a todo tipo de mensajes narrativos, literatura, teatro, cine, entre otros.



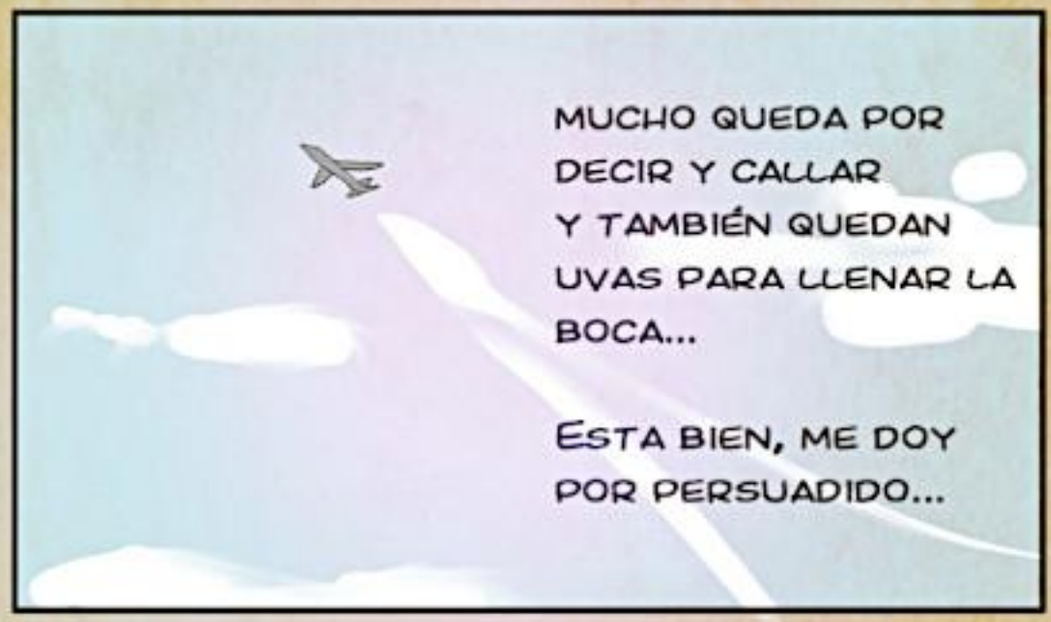
CÓMIC. GUADA.

PIEDRITAS EN MI VENTANA, de Guada.
Adaptación de la obra de nombre homónimo de Mario Benedetti.

QUIEN SABE QUE CONSEJOS VOY A INVENTAR AÚN...

Y QUE ATAJO HALLARÉ PARA NO SEGUIRLOS...

ESTA BIÉN, NO JUGARÉ AL DESAHUCIO,
NO TATUARÉ EL RECUERDO CON OLVIDOS



SUPERMAN BAJO EL MICROSCOPIO.

Por Osman Acasio.

Criticado por el cantautor del pueblo Alí Primera, así como también citado por Cristóbal Jiménez en su canción "No volverán", ensayado viñeta a viñeta por Alberto Salazar, analizado freudianamente por Chacín Espinoza, estudiado por nuestro filosofo Ludovico Silva en sus escritos,y desenmascarado por Earle Herrera en su libro El periodismo según Clark Kent, Supermán ciertamente ha sido un personaje de cómic presto para el análisis y la crítica. Para algunos especialistas, este símbolo se ha convertido en una plataforma para las agendas de la más extrema derecha.

El sociólogo e historietista Jeudiel Martínez, reconoce en Supermán la representación del poder global estadounidense que sirvió como instrumento de propaganda especialmente en los cincuenta y los sesenta. Como instrumento de dominación, el historietista sostiene que ningún cómic estadounidense es neutro, pero tampoco son simplemente propaganda. "Los cómics americanos, actualmente y desde finales de los ochenta, no expresan una agenda de derecha, al menos no abiertamente" expresó. En este sentido, recomienda no leer Supermán para conseguirle mensajes cifrados o propaganda. Por el contrario, sugiere leerlo para entretenerse y luego pensar un poco en todas las cuestiones narrativas, políticas y teológicas que tiene el cómic.

Sobre este particular que sostiene Martínez referente a que los cómics actuales ya no expresan abiertamente una agenda de derecha, no es del todo cierto. Y para muestra un botón. Recientemente en uno de los cómics ingleses del Juez Dredd, el fascista mayor por ontonomasia, se le ve "manteniendo bajo su radar" a un chimpance geneticamente mejorado e inteligente que comulga con los ideales de izquierda, vigilandolo en el parque mientras este lee apasiblemente. El chimpance lleva maliciosamente por nombre Noam Chimpsky en clara alución al autor de libros como Hegemonía o supervivencia, Cooperación o extinción, o ambiciones imperiales.

Contrario a la sugerencia de Martínez de leer el cómic para entretenerse y luego pensar en su contenido, el investigador y

docente, José Rafael Gutiérrez, considera que no es suficiente con ver un cómic para interpretar su sentido, sino que es necesario analizarlo crítica y reflexivamente con el fin de comprender lo que en esencia pretende comunicar, como expresión de ideas, como generador de emociones y como transmisor de valores. Para Gutiérrez, después de casi 76 años Supermán se mantiene como fiel evidencia del carácter transcultural del cómic producido mediante estrategias de dominación, con la velada intención de influir en la voluntad de los consumidores para que acepten fácilmente aquellas expresiones culturales que manifiestan, refuerzan e imponen las ideas que sustentan las apetencias del poder hegemónico que lo produce.

Contrario a la idea de la interpretación crítica de un cómic, el historietista Jesús Torrealba sentencia: "Es público y notorio que casi todos los cómics de super héroes de Marvel y DC tienen un componente político claro y venden un modo de vida, no pretendo negar eso, pero cualquier lego puede darse cuenta de ello, no hace falta hacer estudios de semiótica y pesquisas de subliminalidad. Basta ver el uniforme de estrellas y barras, el tipo étnico y pare usted de contar"

Por su parte, el comunicador social e investigador, Alberto Aranguibel, no se lo toma tan a la ligera, y sostiene que desde sus inicios la creación de Supermán y otros personajes similares responden a una necesidad del imperio norteamericano en su lucha por la dominación planetaria. El comunicador advirtió que en líneas generales Supermán plantea la idea de que los pueblos deben aceptar la llegada de alguien de otro mundo el cual les va a salvar. Y la gente debe entender que aun cuando les resulte muy extraño este visitante debe ser entendido como un salvador. Supermán es un instrumento a favor del derrumbe de las barreras del nacionalismo y de la idea de soberanía de los pueblos. Así, el personaje vestido de azul y rojo escondido detrás del traje de Clark Kent, al igual que todo el arsenal de los medios de comunicación, son empleados por Estados Unidos para propagar la ideología capitalista.

Personaje de cómic militante de pensamientos de izquierda bajo la vigilancia del facho mayor por antonomasia.

Quien tambien echa lupa sobre el personaje de traje azul y rojo, estudiandolo desde otro enfoque, analizando el alter ego de Supermán en su versión fantoche de Clark Kent como periodista, Earle Herrera lo describe como un mediocre sumiso a Perry White, director del diario El Planeta; lo expone como un periodista que jamás dio un "tubazo", no realizó actividad gremial, ni participó en conflictos de tipo laboral, ni fue capaz de solicitar un bono por servicios especiales. Así pues, los héroes de historietas no estaban para eso.

En una entrevista que le hiciesen a Will Gonzalez -Will no name, caricaturista, músico y comunicador social, referente a los superheroes de historietas, el artista dijo acertadamente: "Los superhéroes son un reflejo de sus seguidores, vivencias, anécdotas y maneras de ver el mundo, pero al mismo tiempo están vinculados con el desarrollo de la sociedad, su historia y circunstancias". En este sentido, pudiera interpretarse que las vivencias, acciones de todos los superheroes de historieta y sus formas de ver al mundo, a modo de sueños impresos en papel, abrieron las puertas de la fantasia a su público lector con desplazamientos a mundos lejanos, aventuras y proezas sin parangón que, en el plano de la imaginación, realizaban cuanto pudiera desear un ciudadano frustrado en su mediocre, sedentaria y poco estimulante vida privada. Vinculado con el desarrollo de la sociedad, su historia y circunstancias, en un mundo capitalista gris, convulsionado por crisis económica y financiera, de etapas de austeridad y de miseria ciudadana, el cómic americano vino a cumplir su energica función consoladora, en el plano de la imaginación, sobre todo, los cómics épicos y sus héroes como

Supermán. Viendolo así, los personajes adquirieron la condición de mitos ejemplarizantes, aceptados y apreciados colectivamente por grandes capas de público de diversas edades y paises. En virtud entonces de las caracteristicas psicológicas y éticas de los superhéroes, su condición ejemplarizante y dada la adhesión emotiva de los lectores a estos personajes ficticios de historietas, el campo se encontraba fertil y listo para su utilización política. El cómic americano y su proyección se prestaba al servicio de ambiciones imperiales. Sus páginas y contenido vendrían a ejercer su papel de adoctrinamiento ideológico y presto para la imposición de propaganda beligerante, esto en base al escaso esfuerzo intelectual solicitado por su lectura, menor que el requerido por una novela, debido a su escaso texto y a su fundamental componente iconográfico. La formula empleada entregó sus frutos. El comic americano, masificado en forma industrial, llegó a cumplir su función alienadora y socialmente negativa. Con los años, los Estados Unidos llega a ejercer una hegemonía en materia cultural e ideológica. Y lo más irónico de todo, que parte de ese dominio llega a ser posible gracias a la mentalidad del alienado quien participa con complicidad pasiva, dominados por lo que Ignacio Ramonet define en su libro Propagandas silenciosas como una opresión afable o un despotismo. Así por ejemplo cuando vemos a artistas historietistas nuestros, creando contenido de cómics teniendo como protagonistas a personajes foraneos como Batman o Supermán, en un fancómics, motivados por un supuesto homenaje, o por la dicha y las alegrias que dicho personaje les entregó en su infancia y cuanto lo ha inspirado, o cosas así, como yo lo veo, resulta preocupantemente un hecho más impulsado por la alienación que otra cosa. Los veo como victimas de esa opresión afable del que habla Ramonet.

Entendiendo el poder de seducción presente en los cómics, la potencia hegemonizadora del norte ampliaría sus tentaculos a otros derroteros. Otros medios iguales de atrayentes y masivos como el cine y la televisión. Hollywood haría fiesta. Todavia lo hace. Una vez más Supermán estaba invitado a formar parte del festín propagandistico. ¿Quién no recuerda los animados del Superman de los hermanos Fleisher? ¿Alguien recuerda el papel que jugó Clark Kent como periodista, en aquel capítulo, quien invitado a cubrir la noticia de los japoneses interesados en informar al mundo de sus avances tecnológicos, navales e industriales, en las noches, como Supermán, salía a sabotear y a destruir los barcos, industrias y aviones en claro ejercicio terrorista? El mensaje era fuerte y claro: prevalecia y se imponía el Supermán nacionalista, el belicísta y el imperialista por sobre el tonto sumiso Clark Kent, el periodista, el de la fachada tonta, el que esconde algo. A todo esto, bien acertada la crítica de nuestro cantautor falconiano Alí Primera para con el supremacista del norte, cuando dice: "Y aprendí a cagarme en la libertad que defiende Supermán."

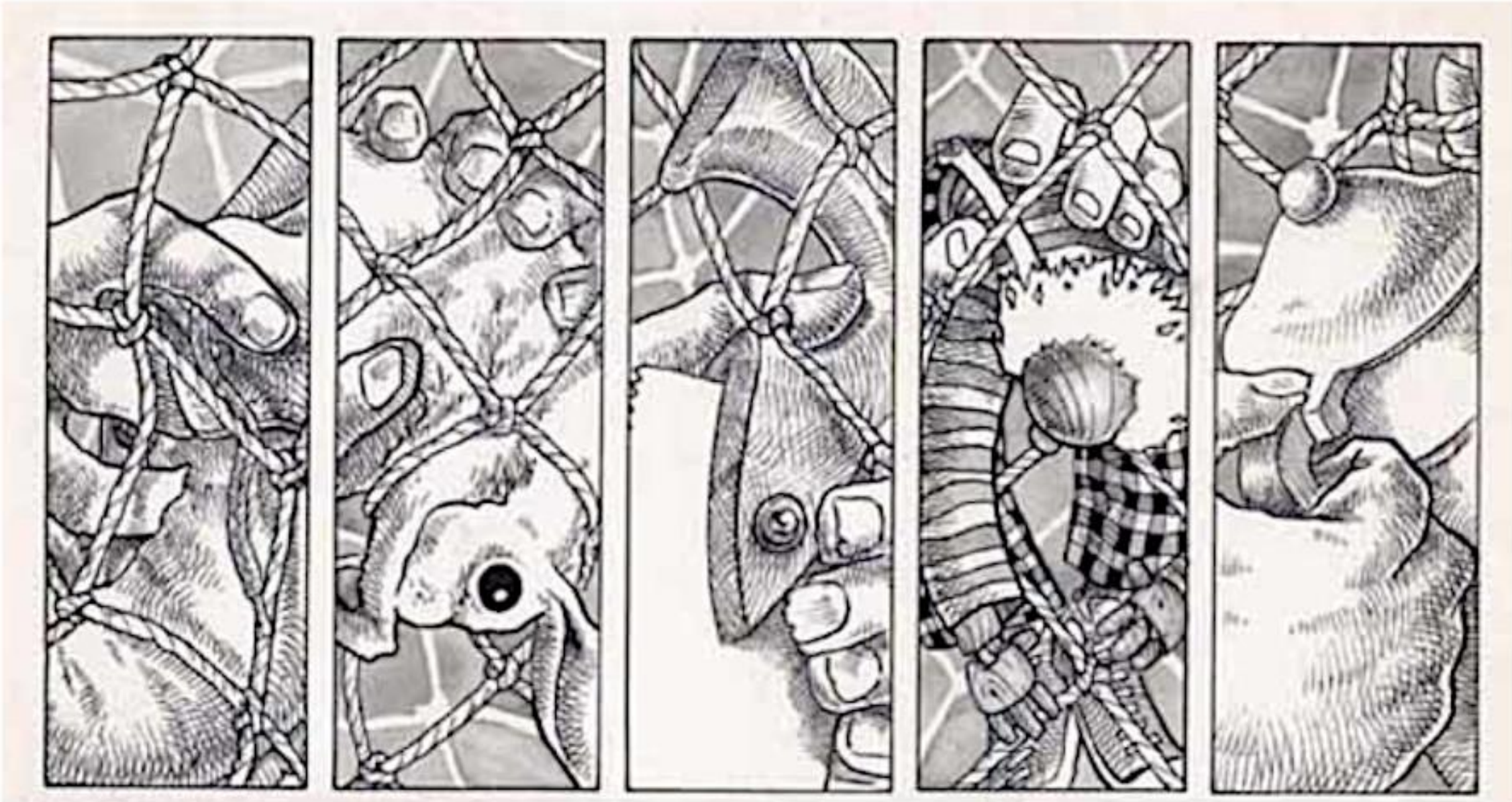
NOTAS:

NOTA 1: Ensayo de nombre homónimo publicado originalmente en el Blog Sobre ilustraciones y cómics, fechado en 21 de abril de 2017. Reescrito para su actualización.

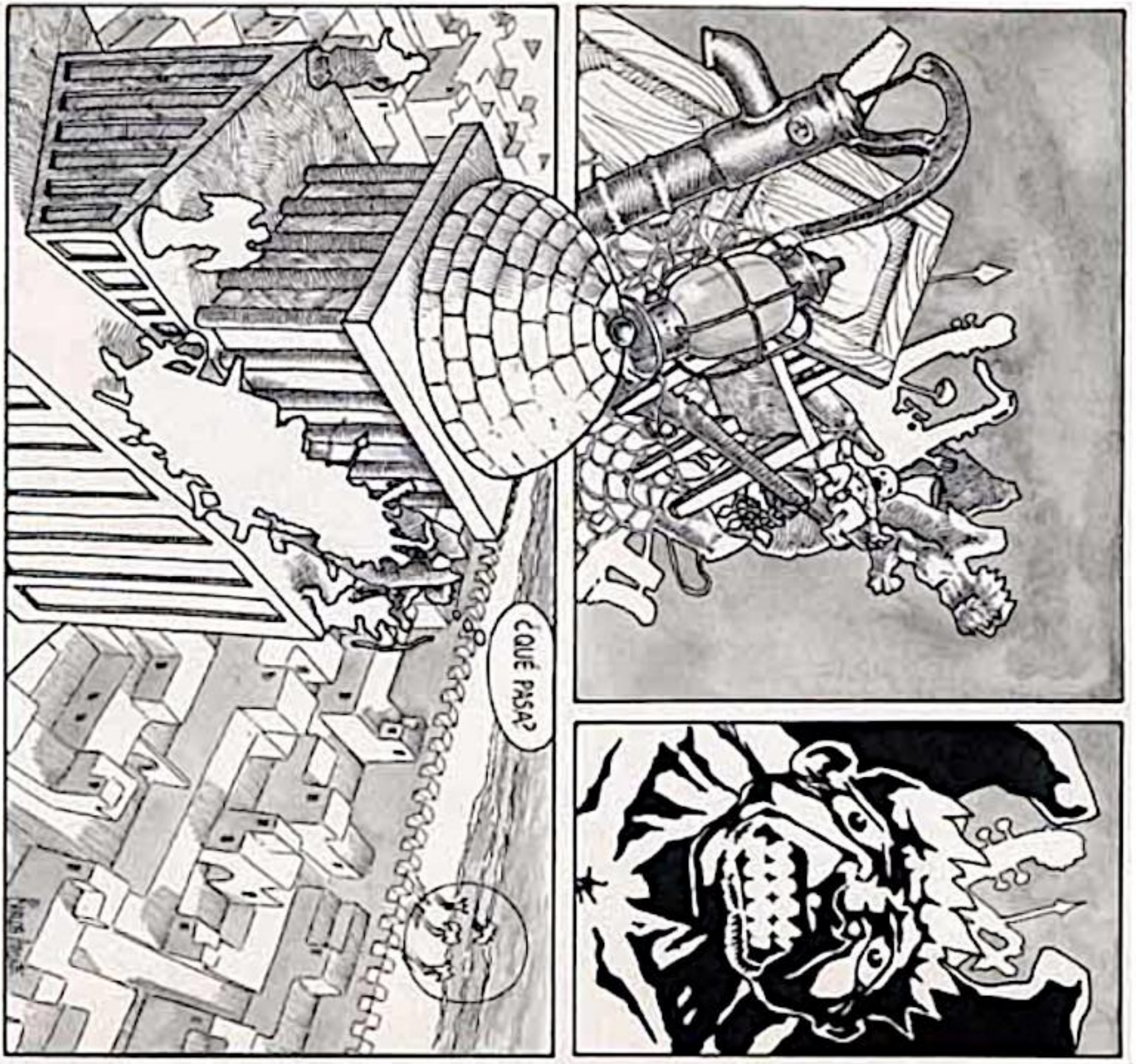
NOTA 2: La caricatura que aparece encabezando el articulo presente es autoría de José Rafael Gutiérrez -Fucho. Caricaturista, ilustrador, cronista y articulista falconiano.

El Supermán de los hermanos Fleisher ejerciendo sabotaje y terrorismo en otras tierras.

CÓMIC DE AUTOR: Carlos Aponte.



Cómic **"La prueba"**, de Carlos Aponte. Publicado originalmente en la revista Maus, edición número 1 de fecha 1996, bajo la dirección de Diego Guerra y Cristian Vigliano.


¿QUÉ PASA?

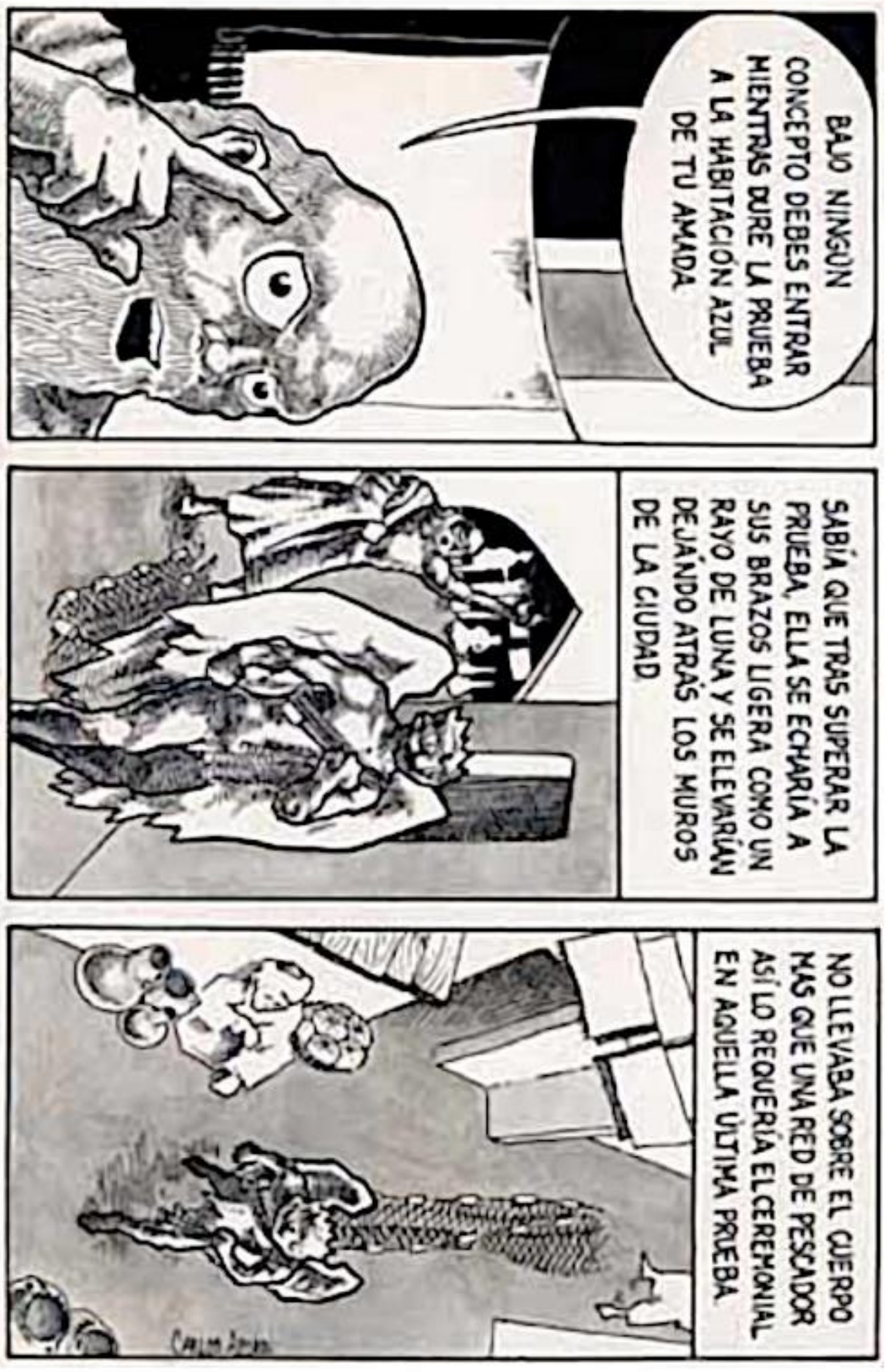
EL HIJO SE HABÍA SOÑADO ALAS. PLUMA POR PLUMA, MÚSCULO POR MÚSCULO Y HUESECILLO POR HUESECILLO, BAJO LA EXPERTA DIRECCIÓN DE SU PADRE Y MAESTRO.

ESTA CLASE DE ALAS, SÓLO SOSTIENE AL QUE ES LIGERO...

...Y SÓLO HACE LIGERO LA FELICIDAD

¿ERES FELIZ?

SI PADRE, SOY FELIZ.


BAJO NINGÚN CONCEPTO DEBES ENTRAR MIENTRAS DURE LA PRUEBA A LA HABITACIÓN AZUL DE TU AMADA
SABÍA QUE TRAS SUPERAR LA PRUEBA, ELLA SE ECHARÍA A SUS BRAZOS LIGERA COMO UN RAYO DE LUNA Y SE ELEVARÍAN DEJÁNDO ATRÁS LOS MUROS DE LA CIUDAD
NO LLEVABA SOBRE EL CUERPO MÁS QUE UNA RED DE PESCADOR ASÍ LO REQUERÍA EL CEREMONIAL EN AQUELLA ÚLTIMA PRUEBA

MITOS Y COSTUMBRES DEL FALCÓN DE ANTAÑO. Por Enrique Acasio

Las presentes ilustraciones forman parte de un extenso compilado de mitos, costumbres, tradiciones, saberes, creencias, ritos, ceremonias, recetas para curas de males, en fin todas aquellas abstracciones humanas de nuestro pueblo falconiano que se está constituyendo en un texto de estudio antropológico con un estimado de 500 gráficas. Gran parte de está idiosincrasia la vemos igualmente reflejada en muchas regiones de todo el territorio nacional. Forma parte de nuestra identidad Venezolana y latinoamericana. Puede ser tomada como una poderosa herramienta para conocernos, valorarnos unos a otros, crear un escudo que nos permita formar una defensa colectiva con todo el bombardeo mediático y la transculturización que nos quieren imponer de afuera. Lamentablemente, aun existen muchos connacionales que piensan, sostienen y "defienden" a capa y espada, que " lo de afuera" es mejor que lo nuestro. Que la transculturización no existe, que el imperio mediático y hegemónico no existe, no quieren reconocer que cuando las tropas invasoras norteamericanas llegaron a irak, lo primero que impusieron en plazas y locales públicos fueron las canciones de Britney Spire. Que ironía. Volviendo al libro en desarrollo, cabe destacar que ya se encuentran hasta el momento dibujadas y entintadas de forma tradicional 234 gráficas, listas para un primer volumen y esperando que sea publicada por el Fondo Editorial INCUDEF, Instituto Nacional de Cultura del Estado Falcón. Venezuela.

Se tiene por costumbre encender Velas para protegerse de los vientos o tormentas en las lluvias, Conocida Como Cabo de Vela de muertos

¡Hagote la Cruz del niño Jesus!
Cuando algun huracan o ventolina amenazaba la casa de algun Campesino debía recitar una especie de oración que decia: "Hagote la Cruz del niño Jesus."

En el falcón de antaño cuando llega una visita lo primero
que se le ofrece es cache o cafe clarito

Cuando se desea que una persona de visita en una casa
se marche, se le pone una escoba detras de la Puerta

las personas mojadas por la lluvia no podian entrar a la habitación del alumbramiento

Las mujeres que daban a luz debian permanecer encerradas 40 días comiendo gallinas y sin poderse bañar

ILUSTRANDO CACHIMBOS ANCESTRALES MEDIANTE ARCILLA VIRTUAL.

Por Osman Acasio.

Pipas originarias de nuestros aborigenes, creadas hace mucho tiempo ya, cobran forma y volumen a través del uso de softwares de esculpido digital.

Cuando mi hermano me pidió en el 2015 que le colaborara con el prólogo para su libro Cashimbas originarias de Venezuela y le ayudara con el levantamiento tridimensional de pipas virtuales generados con arcilla digital, me imagino que lo hizo estando consciente de mi gusto por el consumo de tabaco en pipa y mi pasión por la representación matemática de todo objeto que pueda ser llevado a las 3D. Una oferta tentadora que aceptaría gustosamente como mejor forma de combinar mis dos deleites: el modelado 3D en el computador y el disfrute de la nicotiana tabacum.

El esculpido digital es el arte de manipular un objeto 3D (mesh) con brochas digitales usando softwares diseñados para tal fin. Para encarar dicho proyecto y llevarlo a buen puerto, opto por usar Sculptris versión alpha de Pixologic. Otro software empleado en el modelado de cachimbos en 3D fue Blender, quien también cuenta con herramientas de esculpido digital.

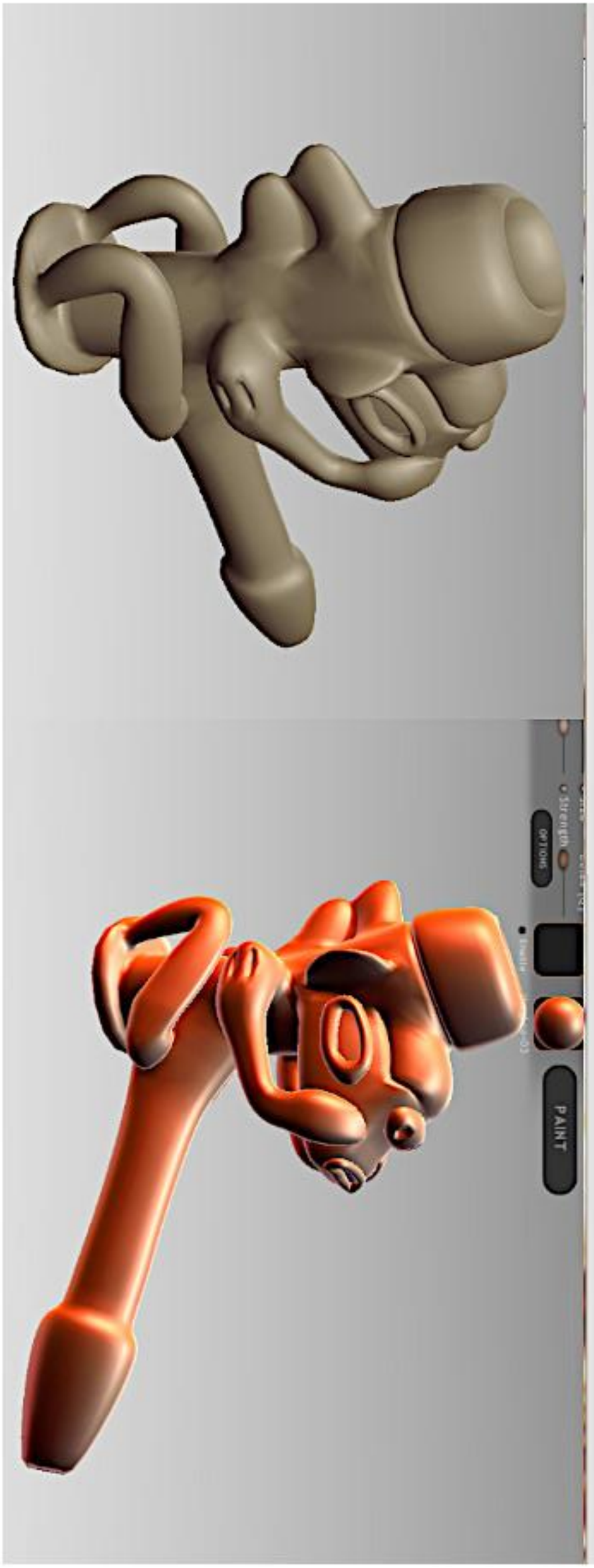
El fuerte argumento empleado para dedicar horas frente al monitor del computador y elaborar las replicas virtuales está dirigido a crear modelos electrónicos de gran valor, con información precisa de cada pieza arqueológica, que luego pueda ser distribuida de forma libre y gratuita mediante la red internet para todos aquellos interesados.

Los modelos virtuales de pipas o cachimbos prehispanicos permiten apreciar, de un modo mas simple y directo la coherencia existente en la forma, propias del método y tecnologías aplicadas en la pieza confeccionada, entregando un nivel elevado de significación concerniente al arte, la representación iconografica y el volumen. El modelo virtual del cachimbo 3D tambien puede ser mostrada en realidad aumentada para su completa apreciación del volumen y la forma, tal como se muestra en las fotografias adjuntas.

Lo próximo es crear representaciones holográficas de éstas piezas para ser mostradas junto con la técnica de realidad aumentada en futuras exposiciones en museos como muestra de lo que se puede llegar a hacer. Contamos con las herramientas, la tecnología y el conocimiento para ello. Una nueva forma de ilustrar cachimbos creados por nuestros originarios hace mucho tiempo y que cobran forma y volumen gracias a ilustradores dedicados.

Autor del libro Cashimbas originarias de Venezuela contemplando una pipa en realidad aumentada.

Ilustración constructiva de Pipa Efigie zoomorfa con características estilísticas Barrancoides, proveniente de la Victoria, similar a la encontrada en Valencia por el ingeniero venezolano Alfredo Jahn en 1903. El original de encuentra en el Museo Etnológico de Berlín. Número de inventario VA 14636.



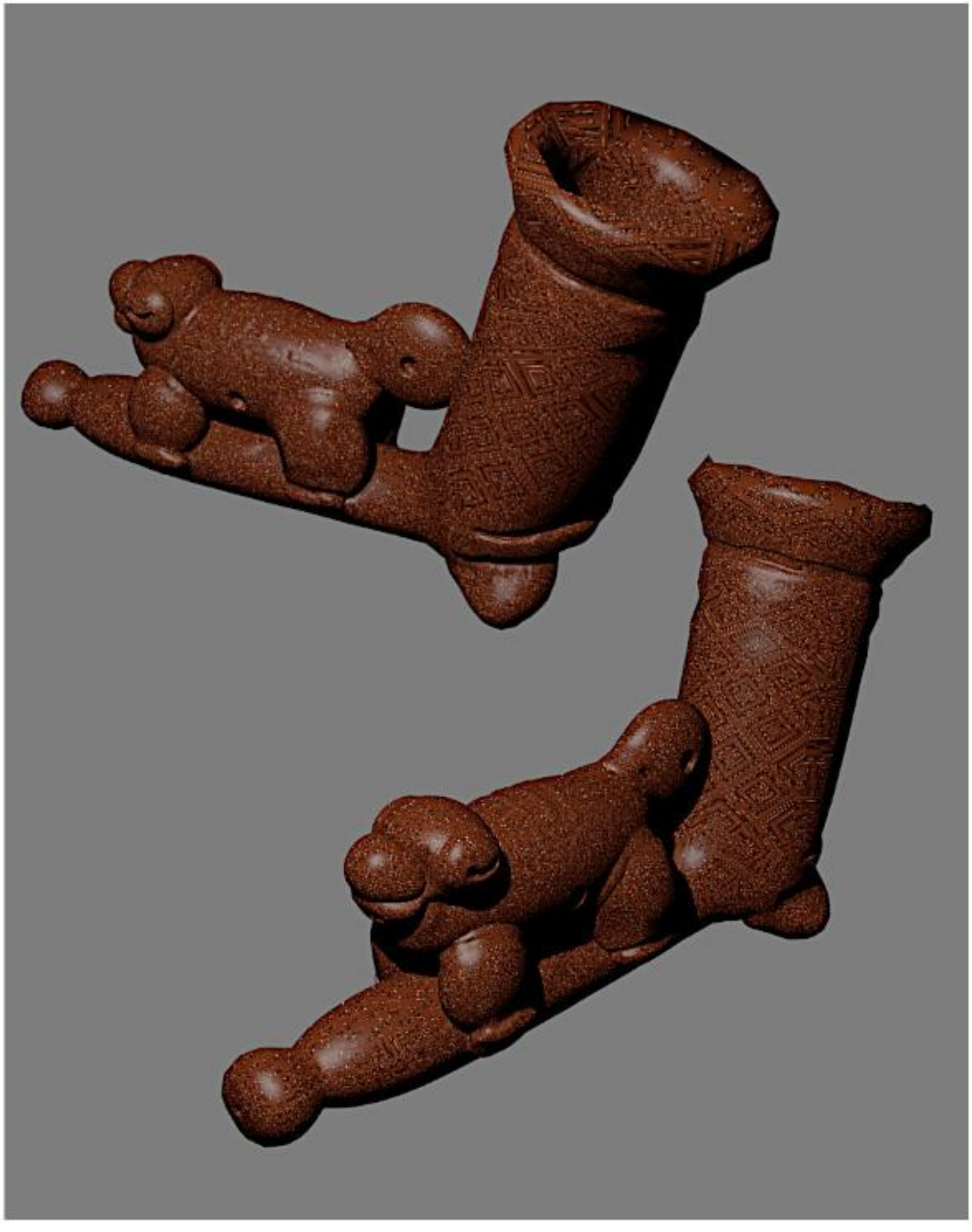
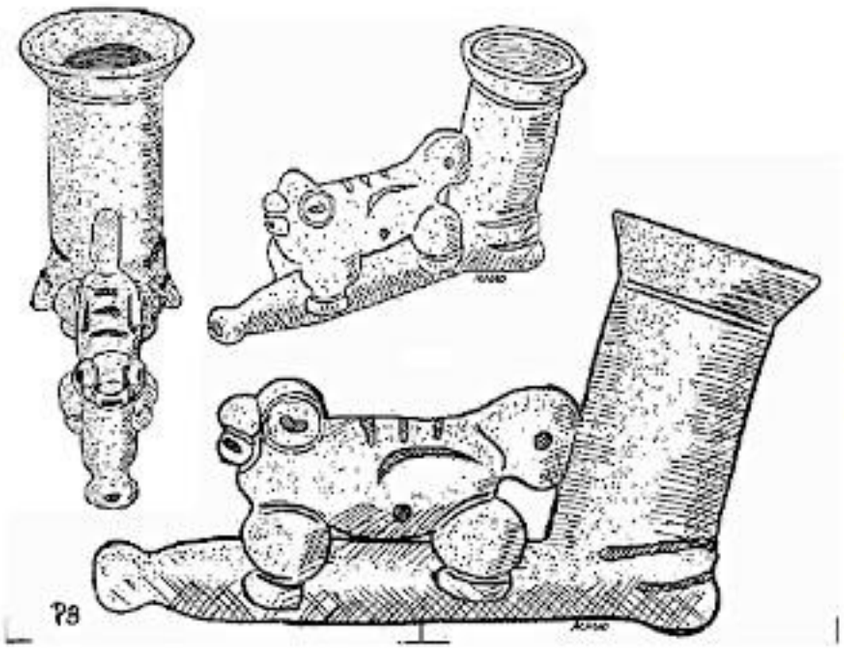


Ilustración constructiva de Pipa Efigie zoomorfa con cazoleta cilíndrica ligeramente basculada hacia adelante. El caño o pitorro de la pipa presenta forma fálica y encima de ella se apoya la figura zoomorfa mirando al fumador.



Los testículos modelados en forma de aletas mamelónicas dan estabilidad a la pieza. Representación de pipa encontrada en el Sector la Culebra, Municipio Valencia. Ubicación actual; Particular, colección G. Montiel.

Osman Acasio

Ilustración constructiva

Ilustración constructiva de Pipa estilo Barrancoide con cazoleta del tipo globoide elipsoidal, con terminación de borde de hornilla tipo toroide. La cazoleta presenta una decoración plástica antropomorfa en relieve de cuatro caras, cada una de ella representadas por una nariz en forma de mamelón y par de ojos del tipo grano de café. Se le atribuye una representación astronómica con los puntos cardinales.

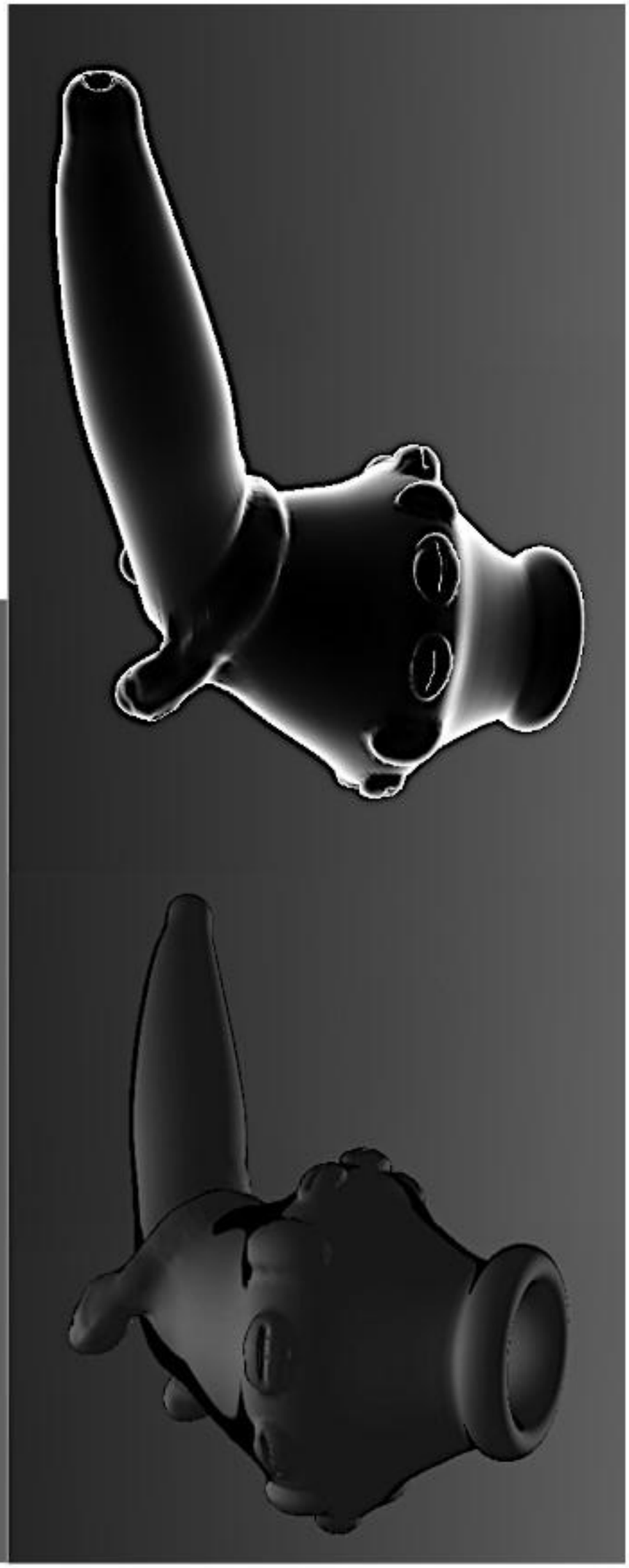


Ilustración constructiva de cashimbo del tipo antropomorfo pipa efigie de estilo Barrancoide. Encontrada en el Complejo El Palito. La cazoleta de tipo globoide representa la cabeza y parte del tronco, con nariz del tipo "T" invertida modelada e incisa, siendo los orificios nasales, huecos practicados, al igual que los ojos, circulares e incisos. La cabeza posee un tocado en forma de cilindro de poca altura con bordes redondeados.

PROLOGUEANDO.

DAVID #1

Prologueando es una sección dedicada a presentar aquellos prólogos e introducciones que acompañan algunas historietas publicadas en Venezuela. En esta oportunidad, el turno es para la revista mural universitaria El David en su edición número uno, editada por Jose Nieto. Un fanzine que busca reunir a los entusiastas del noveno arte, creadores de historietas y que persigue mostrarse como una vitrina expositora de la nueva narrativa secuencial gráfica que se produce en el país. La introducción es letra de Rafael Marquina.

Cuando la juventud, vanguardia del pensamiento nuevo, quiere decir algo por lo general lo dice de manera incompleta, imprecisa, inexperta... como si se deleitara en el ejercicio puro de decir algo que se cree -es- la primera vez que se dice.

Por otro lado, las personas con mucho tiempo viviendo han escuchado muchas cosas, han dicho otras tantas que debieron y no debieron en el camposanto de eventos que su mente creyó vivir. El Goliat que seguro, gigante e implacable somete a los pueblos enteros a su voluntad. La Razón, el Estado, El Poder.

Es precisamente ante esta seguridad tan peligrosamente cómoda y justa que se rebelan los David, los jóvenes que se atreven a plantear la nueva visión de los tiempos y arrojan piedras a los gigantes, valientes en cualquier escenario de batalla y sin arrepentimientos ante la inevitable muerte. No importa si lo dices bien, si los cánones del rey se cumplen o si es lógico que la redacción de tus diálogos llegue a ser un éxito. David lanza la honda y -de cuando en vez- las verdades caen estupefactas.

Alguna vez vi a un David lanzando formatos económicos, autogestionados, sin fines de lucro y llenos de inexperiencias... el sabía que era la única forma de derrotar a los gigantes.

Éste fanzine es en honor a él... es el espacio para empezar a cambiar los mensajes... es el espacio sin editorial positivista donde la fricción del error genera criterio.

La moral que nace, no la que nos ordenan seguir.

Rafael Marquina.

El David. Fanzine de la facultad de arte. ULA. Mérida.

ENTREVISTA A UNA HISTORIETISTA.
RUMAY CHIAN.

1- Preséntate formalmente para que nuestros lectores sepan un poco más de ti.

Mi nombre es Wendy, pero soy mayormente conocida como Rumay Chian en el internet, me dedico a muchas cosas, animacion, dibujos y comics.

2- ¿Qué fue lo que te llevó a iniciarte en el mundo de la narrativa gráfica? ¿Cuáles fueron tus primeros pasos?

Desde hace años cuando era muy joven me gustaba el rolplay, escribir mis propias historias y dibujarlas, no eran tiras comicas como tal, sino bocetos de escenas ocasionales, pero fueron mis inicios para empezarme e interesar por este ambito. Cuando empece a leer comics en internet y mangas fui agarrando mas interes.

3- En el proceso de crear cómics, ¿Qué es lo que más te gusta?

Cada etapa tiene su encanto, pero mi parte favorita es la conceptualización de los personajes, Me gusta el proceso de expresar en imagenes mas de lo que se puede expresar con palabras, es mas directo y se entiende mejor lo que quieres transmitir, el pasar el guion a digital y ver el resultado de la historia es satisfactorio.

4- ¿Qué artistas te marcaron? ¿Qué te inspira?

Cuando empece en el mundo del manga, mis mangakas favoritas fueron las clamp y rumiko takahashi, de hecho el nombre rumay viene de rumiko quien fue mi inspiracion principal. Actualmente mis inspiraciones en el mundo del comic son Hajime Isayama y Junji Itto, son bastante alejado de lo que hago actualmente, pero su forma de hacer historias aterradoras pero al mismo tiempo que dejan un mensaje en el lector son bastante llamativas.

5- ¿Cómo es tu lugar de trabajo? ¿Qué herramientas no pueden faltar allí?

Procuro siempre tener agua mas alla de cualquier herramienta de trabajo, cuando estoy trabajando me concentro demasiado que olvido mantenerme hidratada, siempre llevo al lado de mi tableta mi botella de agua.

6- De todos tus trabajos como historietista ¿Cuál es aquel del que te sientes orgullosa?

Todas mis historias actuales son un orgullo para mi de alguna forma u otra. Alas azules es mi historia terminada en cuanto a guion, Kallisti en cuanto a lore es mi favorita, y Criaturas del bosque lle tengo un cariño especial por ser la que mas tiempo llevo desarrollando.

7- ¿En qué proyectos estas trabajando actualmente? ¿Puedes contarnos algo sobre ello?

Actualmente como estoy estudiando y trabajando no he podido continuar con mis comics, pero pienso retomar de a poco mis proyectos. Actualmente Kallisti es el que estoy tratando de pulir, pero cuando tenga tiempo, primero seguire Alas azules y despues Criaturas del bosque.

8- ¿Qué aconsejarías a alguien que intentase entrar en el mundo de la narrativa gráfica en estos momentos?

Primero has un guion y termínalo, y dibujalo pase lo que pase, no importa los errores, incluso si los señalan, lo importante es aprender a educarte a tener continuidad, muchas veces nos estancamos por que creemos que podemos hacer algo mejor, y jamas seguimos nuestros proyectos por ese pensar, por eso, aconsejo que uno solo por disciplina y ya no por orgullo, trate de continuar su guion y aprenda de sus errores, y tambien, es mejor trabajar en equipo que solo en este ambito de ser posible.

9- ¿Un último mensaje a nuestros lectores de ¡Hallaco!?

Este es un mundo lleno de demanda y competencia, es normal que se fracase de vez en cuando incluso en cosas pequeñas, simplemente uno debe aprender de los errores y seguir adelante. Tu primer guion, lore, personajes, ilustraciones no seran perfectas, pero es necesario aprender a seguir adelante o para cuando tengas el nivel que deseas no tendras nunca la disciplina para acabar tus trabajos.

RUMAY-CHIAN

LOGO DE RUMAY

*EN TODO EL CENTRO DE LA CAMISETA

*COLORES DEL ARCOIRIS OSCURECIDOS

PALETA DE COLORES

CABELLO: OJOS:

PANTALON: PIEL:

CAMISETA Y BOTAS:

DESCRIPCION FISICA

ES UNA CHICA LOLI PUES SE VE MENOR A LA EDAD QUE VERDADERAMENTE POSEE, ES DE ESTATURA BAJA APROXIMADAMENTE 1,53 MT, PESTAÑAS LARGAS, ESBELTA, DE CABELLO LARGO ESTILO BANGS Y BASTANTE EXPRESIVA.

BESTIA INTERNA

NOMBRE: MONSTRUO

OJOS:
CABELLO:
PIEL:

*ES UNA TSUNDERE
*SUS OJOS BRILLAN EN AMARILLO CUANDO USA SUS PODERES

EXTRA:
*CONTROLA LA ELECTRICIDAD, Y CASI SIEMPRE TIENE CARA DE GRUMPYCAT

MASCOTA

NOMBRE: PONGO (NEGRO)

PERRO - RAZA: MESTIZO

PELAJE:
COLLAR:
OJOS:

CUENTOS CORTICOS.

EL CERETÓN ENAMORADO.

Erase una vez, un espanto ceretón, quien cansado de deambular como fantasma errante, hastiado de espantar, decide matricularse de Biologo molecular.

En su trabajo de grado, estudiando a una peculiar encima, el ceretón culmina enamorado perdidamente de una Cerotonina. Fin.

EL POEMA INDECOROSO.

En lo más profundo de la mente de un prolífico poeta, yacía desde hace tiempo, un poema inconcluso que no terminaba de cuajar. Un poema que el bardo habia olvidado ya, hasta que un día, en una epoca calurosa, luego de una ingesta de granos de caraota, a partir de una promiscua flatulencia, el poeta hilvanó su evasiva creación.

Incapaces de comprender lo que habia acontecido, el poeta y su poema, al fulgor del indecoro, avergonzados de su futil concepción, juraron un pacto secreto de no divulgar la verdad de su flatulenta inspiración. Fin.

Cuentos cortos de Osman Acasio extraido de su libro no terminado, Cuentos corticos, sandeces y pendejeras.

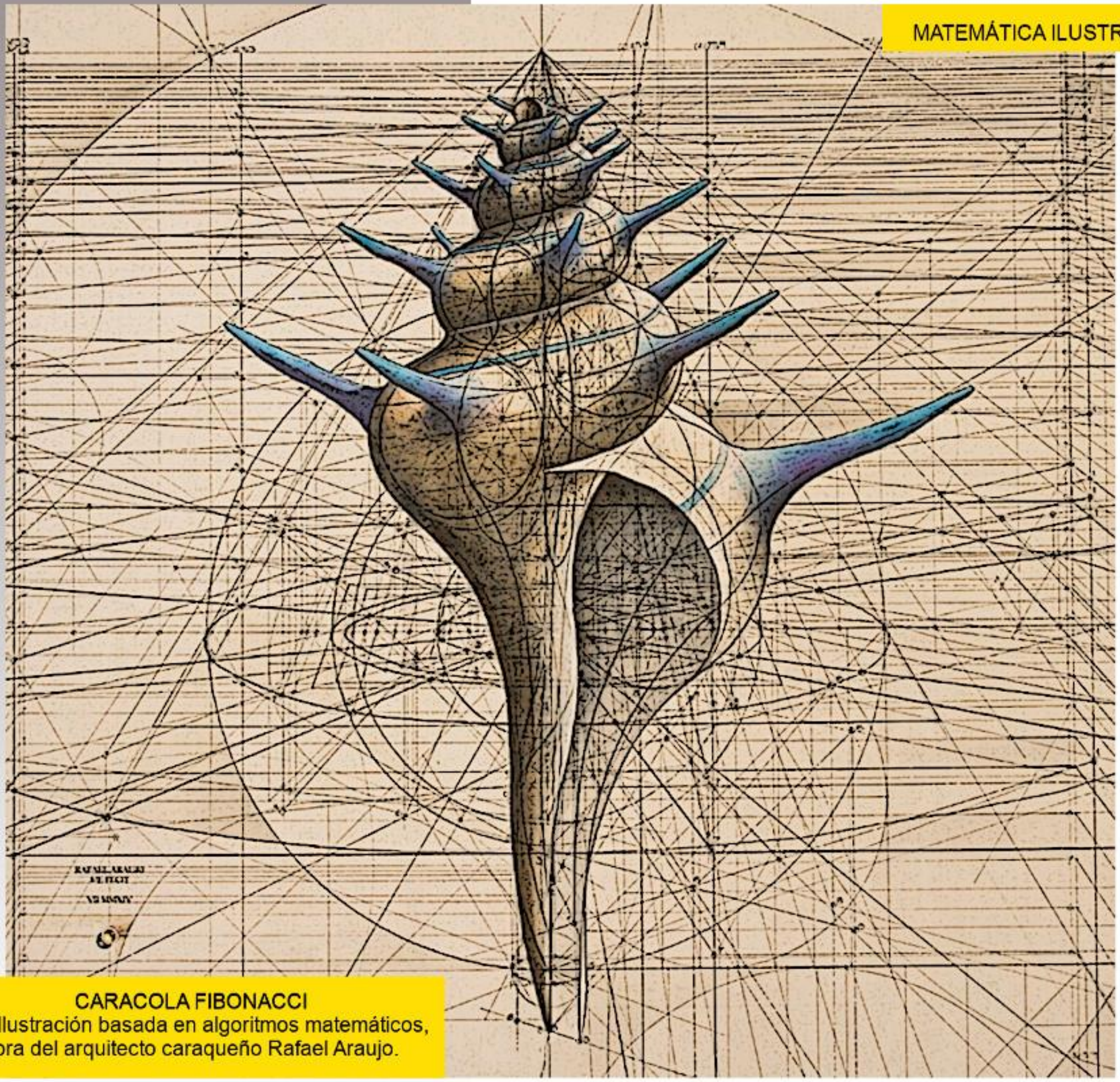
TIRAS CÓMICAS (CÓMIC STRIPS) DE AYER Y SIEMPRE.

Cuenta Conmigo es © 2009-2010 Adriana (Vargas) Blake. Todos los derechos reservados.

CÓMIC DE CULTO:
DÉCADA DE LOS 50

Nota del Editor:

Historieta de Sancho (Capítulo final) extraida de la revista Tricolor número 24 publicada en febrero de 1951. Restauración a cargo del historietista Acasio.



CARACOLA FIBONACCI
Ilustración basada en algoritmos matemáticos, obra del arquitecto caraqueño Rafael Araujo.

LA CARICATURA POLÍTICA Y SUS ESCENARIOS

Por Thelma Carvallo.

Luego del obligado recorrido histórico por el origen europeo de la caricatura -que según los documentos tuvo sus inicios en Italia en la escuela de arte de los Carracci y donde hasta Tiepolo participó- la inquietud por la clasificación de su temática y el emplazamiento de sus escenarios, desemboca en un interesante, interminable y apasionado vértice: la caricatura política.

La condición crítica de la caricatura de este género y su misma particularidad técnica que permite redimensionar, minimizar, exagerar y reescribir gestos gráficos, la convierten en una herramienta poderosa. Este poder no solo nace de su propia fuerza creativa o de la probada inteligencia de los autores, sino que se articula con sus aliados naturales: los medios de comunicación impresos. En este sentido, todo sistema político sea monárquico europeo, latinoamericano, revolucionario socialista, democrático, comunista o dinástico, "padece" esta suerte de lenguaje metafórico que acompañará o no a los ideales de su sistema en sus condiciones particulares.

Los especialistas en el género aseguran que fue en Inglaterra donde comenzó el boom de la caricatura política y no fue casualidad que el escenario haya sido fogueado por un conflicto entre el Papado y Martín Lutero, la cabeza de la Reforma, que introdujo el elemento crítico dentro de la teología cristiana. Asimismo se dice que su origen es francés con la representación de lideres como Napoleón III y Luis Felipe, gracias al auge de la litografía, que aceleró la producción de publicaciones ilustradas.

La riqueza de este oficio se extiende por Latinoamérica con sobrados ejemplos de excelencia gráfica. En el siglo XVIII en Colombia, el talentoso José María Espinosa (1776-1883), considerado el padre del género en ese país, había realizado un dibujo de Laureano Gruesso, quien fungía como jefe de una carcel donde se encontraba preso. Por las características explicitas de la representación llamada Las Nuevas Aleluyas, esta caricatura nunca fue publicada. Espinosa fue soldado y desarrolló su obra en medio de las batallas independentistas entre los bolivarianos y los adeptos a Santander en 1828.

En México, en el XIX, recordamos el célebre José Guadalupe Posada (1852-1913) autor de las famosas calaveras, vinculadas al Día de los muertos y vehículo para burlarse un poco de la vida, de las señoras ricachonas y desalmadas. Con ellas argumentó un discurso social de corte nacionalista en contra del Porfiriato, que fue un antecedente a la obra muralista de Diego Rivera y José Clemente Orozco. Además, el trabajo de Posada tuvo una raigambre muy popular por el origen mismo del autor, quien murió empobrecido, sepultado en el Panteón Dolores y luego que nadie reclamara los restos en 7 años enviado a fosa común.

Entre los siglos XIX y XX llega a Buenos Aires desde Santa María de Cervo, Galicia, José María Cao Luaces (1862-1918). Por las calles argentinas en 1996 se ganaba la vida haciendo caricaturas a los turistas. Además de su formación en dibujo y pintura en españa, había trabajado como obrero en una fábrica de losas. Cao forma parte del grupo editorial de Caras y caretas en sus inicios de 1898 y colabora en varios periodicos locales entre ellos, El Arlequín, fundado por Roberto Payro. Esquisito lector, masón e ingenioso dibujante, está considerado pionero de la caricatura política en Argentina, ciudad a la que adoptó como su patria.

En Cuba los inicios del género son políticos y en la población existe una predilección muy marcada por este lenguaje, consecuencia de la formación colectiva que en este campo tienen los cubanos. El 2 de febrero de 1957 sale

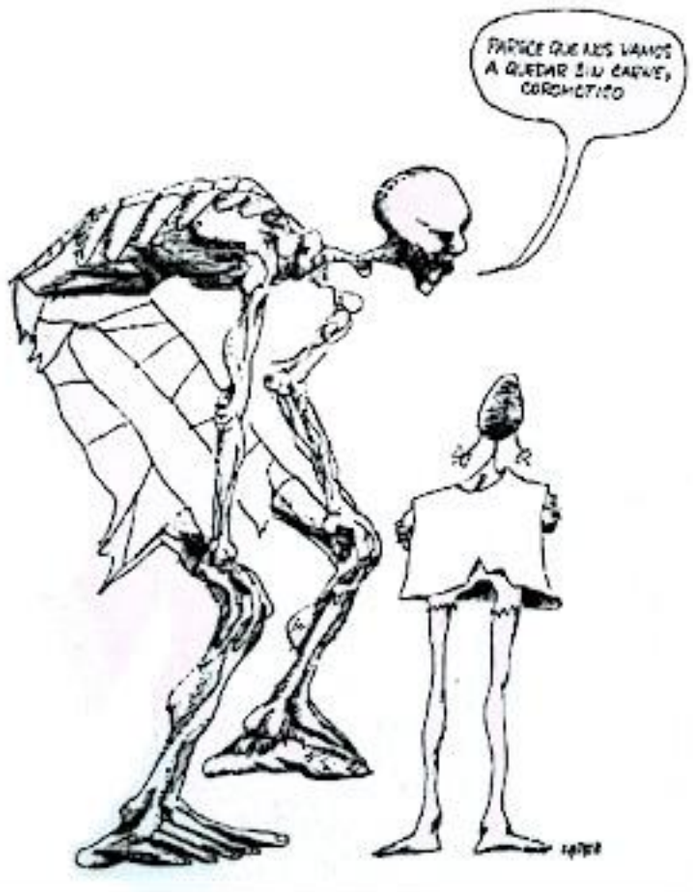
publicado en la revista Zig-Zag un personaje que sorteará las vicisitudes de la censura, pues nació en medio de la dictadura de Fulgencio Baptista.

Su creador, René de la Nuez (San Antonio de los Baños 1937), fundador en 1965 del periódico Granma. El loquito venia a criticar los desmanes del dictador y en su posible demencia se escondía el malestar y el desacuerdo de la población con el autoritarismo de Baptista. Esta anécdota da para una reflexión más allá de la reseña historicista de tantos y tantos caricaturistas, de los que no podemos olvidarnos incluyendo a Goya, Daumier y Grosz, por ejemplo.

Aca en Venezuela, no dejaremos de recordar a Juan Bimba que hizo su aparición en el diario caraqueño Ahora, en 1936, y cuyo autor fue Mariano Medina Febres "MEDO". Si bien la propuesta no era estrictamente política, este personaje personificaba al pueblo humilde y tuvo un rasgo social acentuado. La primera caricatura política en Venezuela, según varias referencias históricas, fue la del Caimán del Banco Nacional aparecida en el diario de 1844 El relámpago. En esta década de los 40 la prensa era muy revulsiva y fue precisamente en esa época cuando surge el Partido Liberal. Venezuela estaba en medio de una crisis económica que afectaba directamente a la agricultura y al parecer la imagen del caimán sugería la devoración que haría la entidad bancaria de la actividad agraria en el país. Así como Juan Bimba y El loquito, más tarde en la historia le toco aparecer a Coromotico de manos de Pedro León apata, pintor, dibujante y caricaturista venezolano de larga trayectoria. Igualmente en la contemporaneidad podemos reseñar aEdgar Vargas, Peli, EDO, Eneko, María Centeno y muchísimos otros de diversas tendencias, o mejor dicho, de diversas ópticas políticas.

Sin embargo, sería refrescante hacer un ejercicio reflexivo y ver cómo esos personajes, erigidos en símbolos, la mayoria de las veces justicieros, victimas, vulnerados, disfrazados o reducidos, pudieran tener una autonomía, un deslinde con sus autores a ver qué sucede, cuales serían realmente sus apreciaciones.

La primera caricatúra política de Venezuela: El Caimán del Banco Nacional.



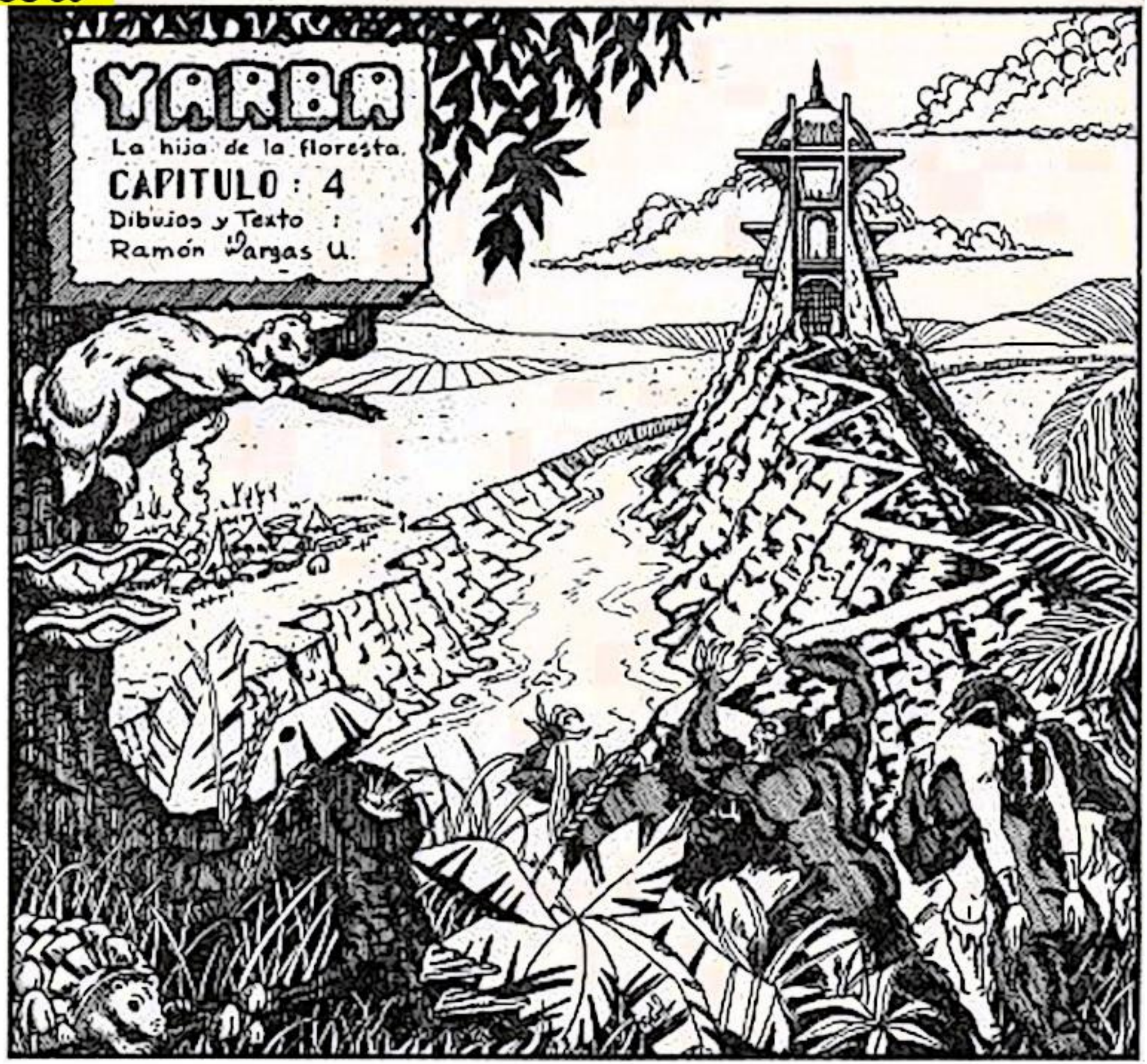
Coromotico en "ZAPATAZOS"; "El Nacional", 18 de mayo de 1972.

Así como El loquito se hace el loco frente a los horrores de Baptista y todo lo que dice puede ser interpretado al revés, ¿qué dirá Coromotico en su ardua batalla contra el hambre -estado esencial como se le ha visto aparecer- seguirá sufriendo y viviendo en esa honda oscuridad cuando le han cambiado el escenario?

SOBRE EL ENSAYO.

Ensayo escrito por Thelma Carvallo y publicado originalmente en la revista A plena voz. Revista cultural de Venezuela. Ministerio del Poder Popular para la Cultura. Edición número 74. Diciembre de 2012.

CÓMIC DE CULTO: DÉCADA DE LOS 80



Nota del Editor:

Cómic de Ramón Vargaz U. publicado en la revista Clips Número 5.

Restauración, diagramación y lettering a cargo del historietista Acasio, respetando la versión original, para la revista ¡Hallaco! en su sección Cómic de culto.

Cómic de culto: Yarba, la hija de la floresta Ramón Vargaz U.

¡HI-HI-HI! ¡SU ILUSTRISIMA! ¡OH GRAN REY DE LOS HECHICEROS! ¡LA TRAEN... LA TRAEN!

OH, MI AMO SHA-TAN, PERDÓN POR MI ENTRADA. ES QUE YA TRAEN A LA PRISIONERA.

PERFECTO, YA TENGO LA JOYA Y CON LA GUERRERA SABRÉ EL PARADERO DE LA CORONA-CALAVERA DEL DIOS SERPIENTE-CICLOPE.

UNIENDO LA JOYA CON LA CORONA, TENDRE EL CONTROL TOTAL. PREPÁRENLA PARA EL INTERROGATORIO.

COMO MANDE MI GRAN AMO. ENSEGUIDA SU EXCELENCIA.

REPTÍL ASQUEROSO.

¿QUÉ HAS DICHO PERRO INMUNDO?

¡NADA, NADA... MI SUPREMO Y PODEROSO AMO! ¡AAGG!

ASÍ ESTÁ MEJOR.

MIENTRAS TANTO, USANDO SU SENTIDO ANIMAL Y SU HABILIDAD DE COMUNICARSE CON LOS ANIMALES, YARBA SIGUE LA PISTA DE LOS SECUESTRADORES DE SILKANA LA GUERRERA.

¿ESTOY CERCA? GRACIAS, ERES UN ENCANTO.
EN EL CASTILLO.
¿CÓMO ESTÁ MI HUÉSPED, TROCOLITS?
¡BIEN... MUY BIEN! SU ALTISIMA
¡CHST...CHST! ¿ME DIRÁS EL PARADERO DE LA CORONA-CALAVERA, QUERIDA?

CONTINUARÁ...

EL RINCÓN DE LA POESIA.

MUÑECA CRIOLLA

¡Qué fea la muñeca de mecate!
¡Quien que la ve diría
que tiene adentro una alcancía
llena de moneditas de chocolate!

MATRIMONIO DE POBRE.

Hoy se ha casado Petra mi vecina;
su casa abierta está de par en par,
toda flores, champaña y gelatina
y poético aroma de azahar.

Como en una taquilla de oficina
en la que algo le fueran a obsequiar,
una barra sarcástica y cretina
se ha aglomerado afuera a comentar.

"¡Vivan los novios!", brindan en la sala.
Luego, en un carro con chofer de gala,
se introducen los dos como en un nicho.

Y mientras el vehiculo se aleja,
estalla un grito popular, de vieja:
-¡Para Macuto, y a parir se ha dicho!

Poemas de Aquiles Nazoa extraida de su libro Poemas populares.

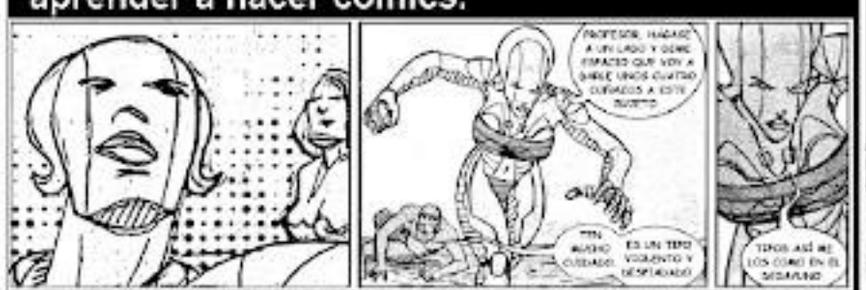
PUBLICIDAD

aprenda a DIBUJAR en su casa, por correspondencia

A TRAVÉS DE UNA SERIE DE CURSOS CÓMO DIBUJAR CÓMICS.

Acasio Infografic, c.a. presenta una nueva serie de cursos personalizados por correspondencia (email).

El historietista falconiano Acasio, creador de novelas gráficas como Cardones azules (1998), Protocolo Maleiwa nube en llamas (Ganadora del Concurso Cuento y canto gráfico 2017), El androide Protopensante que calculaba (2019), diseña una serie de cursos a disposición para aprender a hacer cómics.



Estos cursos están diseñados para cualquiera, iniciados y profesionales por igual. Tu escoges el curso que más te interese. Cada curso toma aproximadamente tres meses para completarse.

ESTOS SON LOS TRES CURSOS DISPONIBLES:

-Superhéroes y villanos:

Cómo crear, diseñar, ilustrar y contar una historia de superhéroes para cómics, en una variedad de estilos (cómic, manga, cartoon).

-Historia gráfica:

Cómo contar una historia en forma gráfica, viñeta-a-viñeta, en una variedad de estilos y géneros.

-Entintado práctico:

Aprende a dibujar cómics, manga o cartoon a través del "Método Acasio de entintado práctico".

En el transcurso del curso personalizado por correspondencia, se les estará enviando sus asignaciones por e-mail. Asignaciones que retornarán a sus creadores con nuestras críticas y correcciones en retroalimentación.

MODELANDO EN 3D A EL PATRIOTA EN SU VERSIÓN CARICATURA. PASO A PASO.

Por Osman Acasio.

1 INTRODUCCIÓN.

El modelado digital se refiere al proceso de crear una representación matemática de la forma tridimensional de un objeto. El resultado de esta creación es lo que se conoce en la industria como "Mesh 3D" o "Modelado 3D". El presente artículo pretende mostrar las etapas llevadas a cabo para la creación de un mesh 3D o modelo 3D de un personaje de cómic, partiendo de bocetos gráficos como referencia.

2 EL RETO.

Quedan pocos días para que se venza el plazo de entregas de artículos para la próxima edición (Blender Art Magazine. Edición número 43). En virtud de mi deseo de colaborar con un artículo para la mencionada revista, me planteo el reto de comenzar un proyecto y terminarlo a tiempo de enviarlo para su publicación.

3 EXPLORANDO IDEAS.

El tema a tratar en la próxima edición es: "From concept to character (Del concepto al personaje). Diseñar personajes para su modelado 3D, rigging (agregar esqueletos) y puesta en pose. Lo primero que se me ocurre es buscar inspiración en el cómic. De niño crecí leyendo muchas revistas de historietas. Comenzaré entonces mi nuevo proyecto basándome en el arte del cómic. Intentaré modelar en 3D algún personaje de historieta.

4 BUSCANDO AL PERSONAJE.

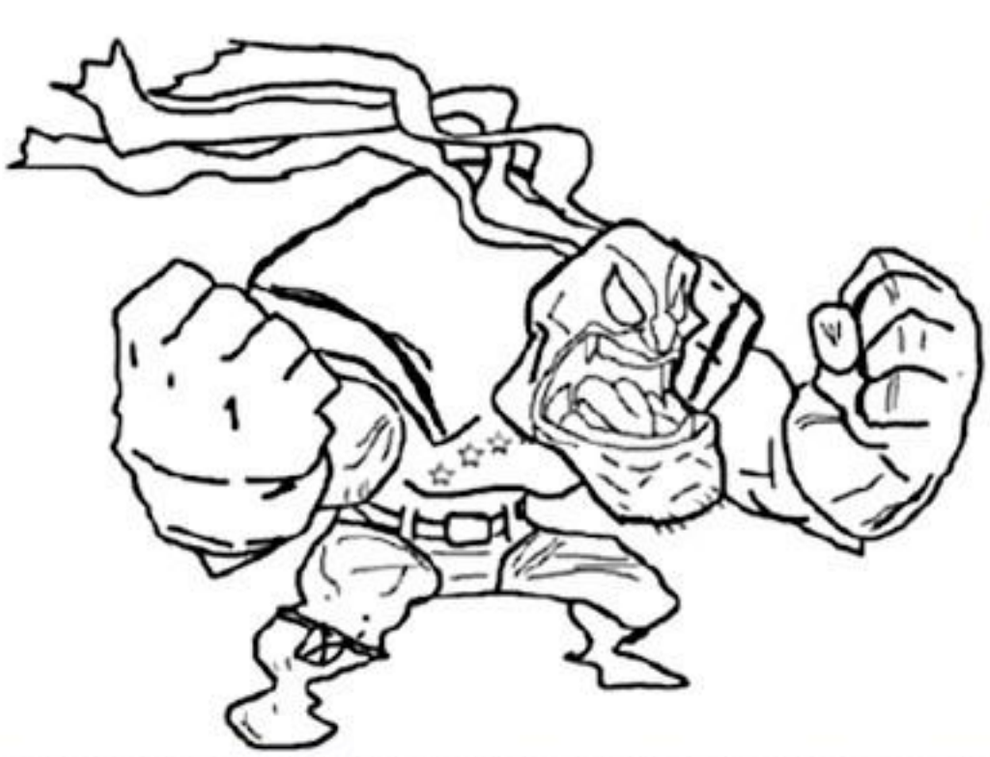
En Venezuela existe cultura de cómics, y la mayoría de las veces somos consumidores de productos foráneos. No obstante, existen artistas nuestros que crean personajes autóctonos con nuestras idiosincrasias y adaptados a nuestras latitudes. Tenemos, por citar solo algunos ejemplos, al Capitán Guayana (1971), de Julio López (alias Hallaco); El Patriota (1991), de Omar Cruz; o Maria Lionza (2000), de Edixon Rodríguez. Opto por modelar en 3D al personaje del señor Cruz, pero en una versión tipo caricatura dibujada por mí.

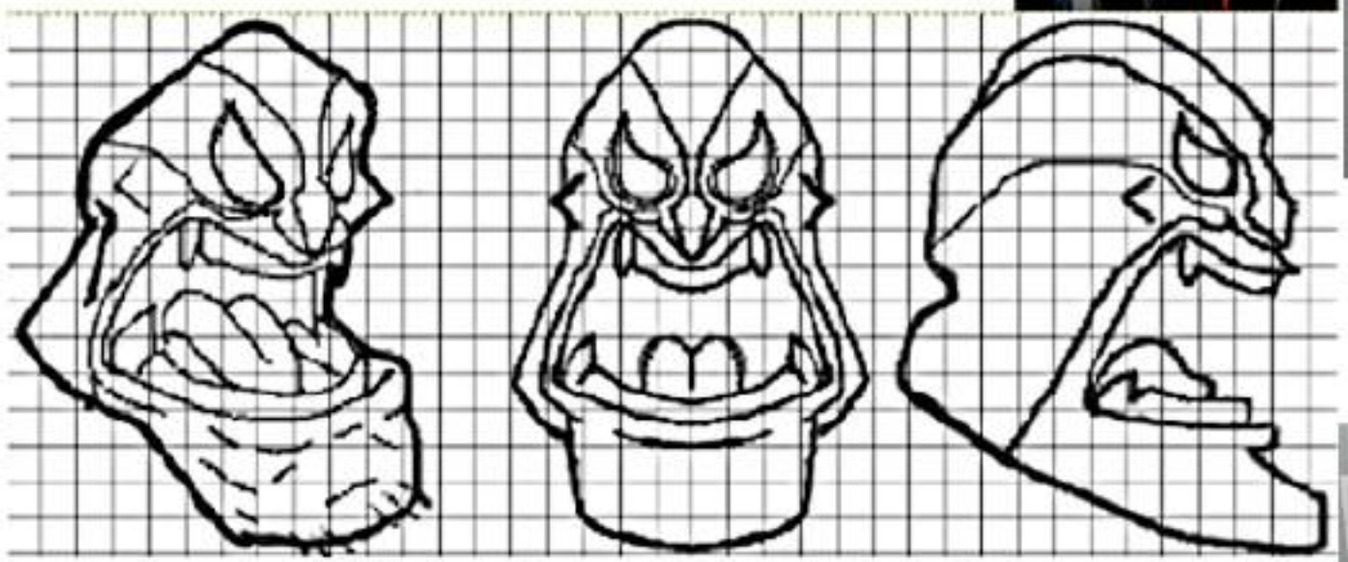
5 BREVE REFERENCIA SOBRE EL PATRIOTA.

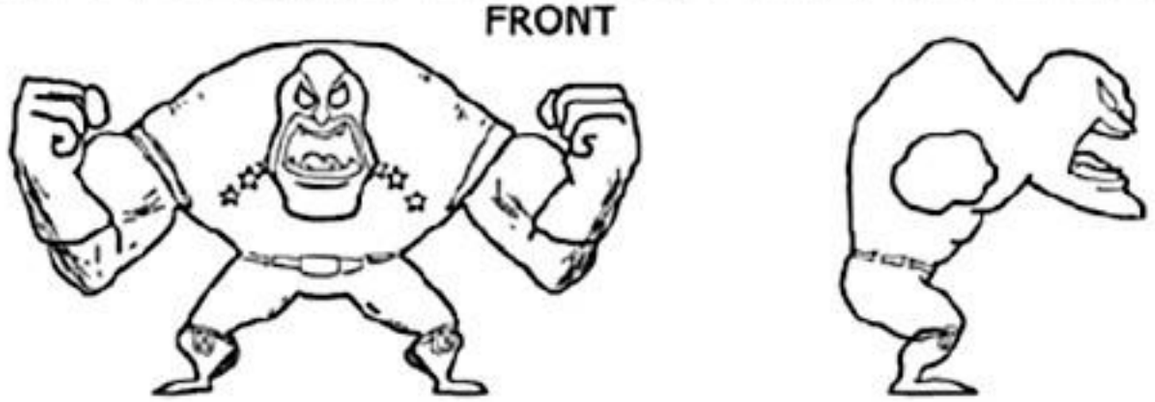
El Patriota es un personaje de cómic que cobra vida de la tinta del artista Omar Cruz en el año de 1991. Excluido y relegado de los medios impresos de la época, (al parecer) alcanzó a ser publicado en el diario el correo del presidente en el año de 2000. El personaje de estética fuertemente influenciado por el cómic americano, parece una fusión del hombre araña, el Capitán América y los luchadores mexicanos Santo y SuperBarrio. Todo un héroe que lucha por la justicia.

6 DIBUJOS DE REFERENCIA.

Elaboro los dibujos que me servirán de referencia, basándome en el personaje de Omar Cruz.



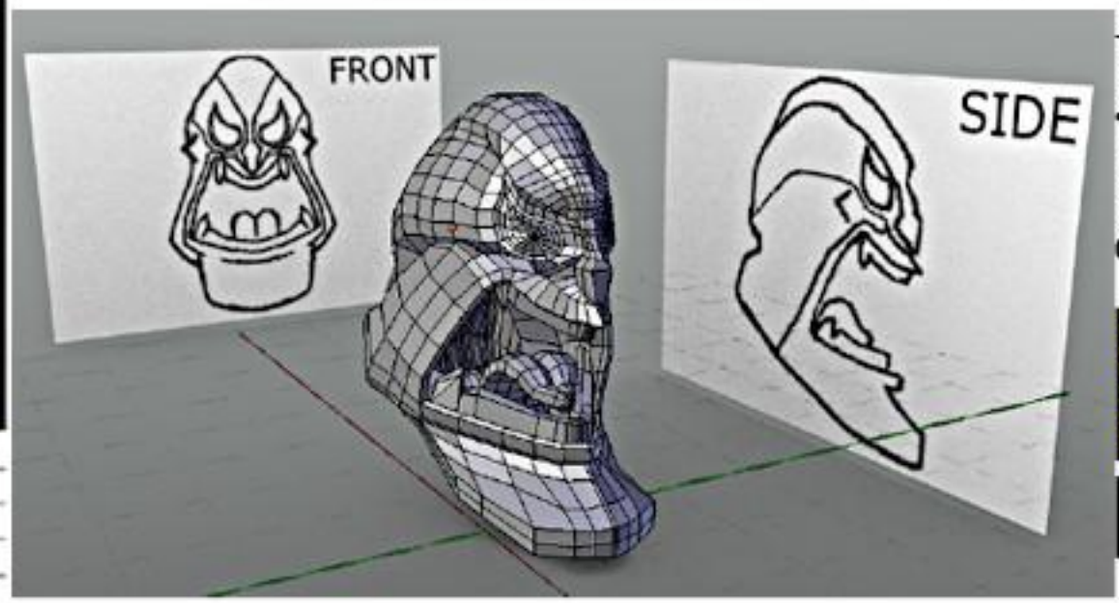




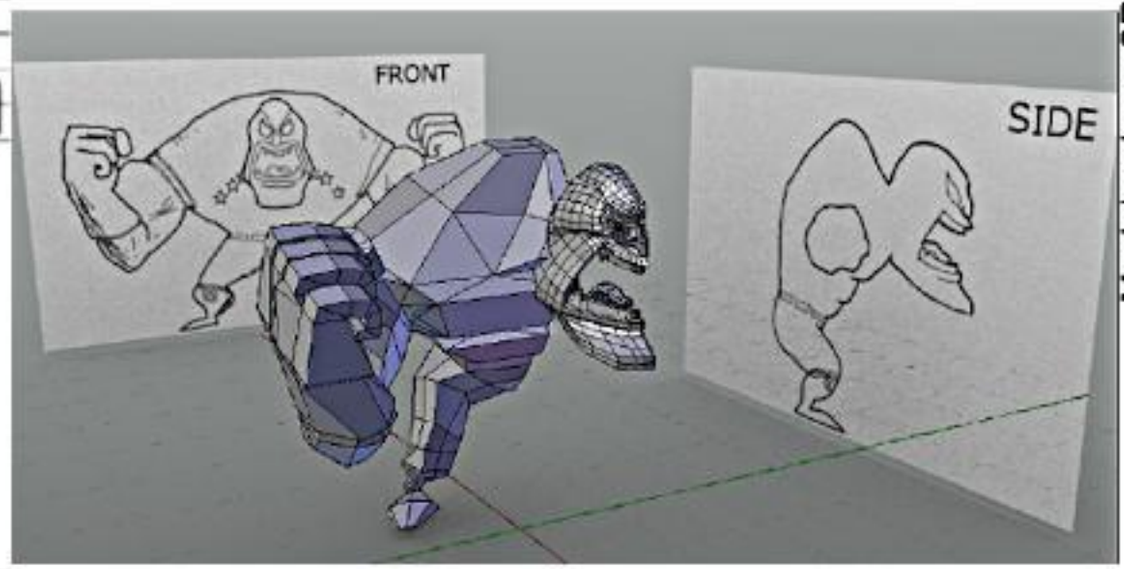
7 MODELADO SENCILLO.

Una vez realizado los bocetos para definir la idea, se procede a modelar al personaje. Para el modelado de la cabeza de El Patriota, utilizo la técnica del modelado polígono-a-polígono.

Para respetar las proporciones del modelo 3D, empleo la técnica de rotoscopía. Uso los dibujos de referencia de la cabeza (frente y perfil) para ir colocando los vértices de cada polígono en su lugar correspondiente.



Para la construcción del cuerpo, recurro a la técnica del modelado por caja. Una vez más, los bocetos de referencia, ayudan a mantener las proporciones del cuerpo.



8 ADICIONANDO DETALLES.

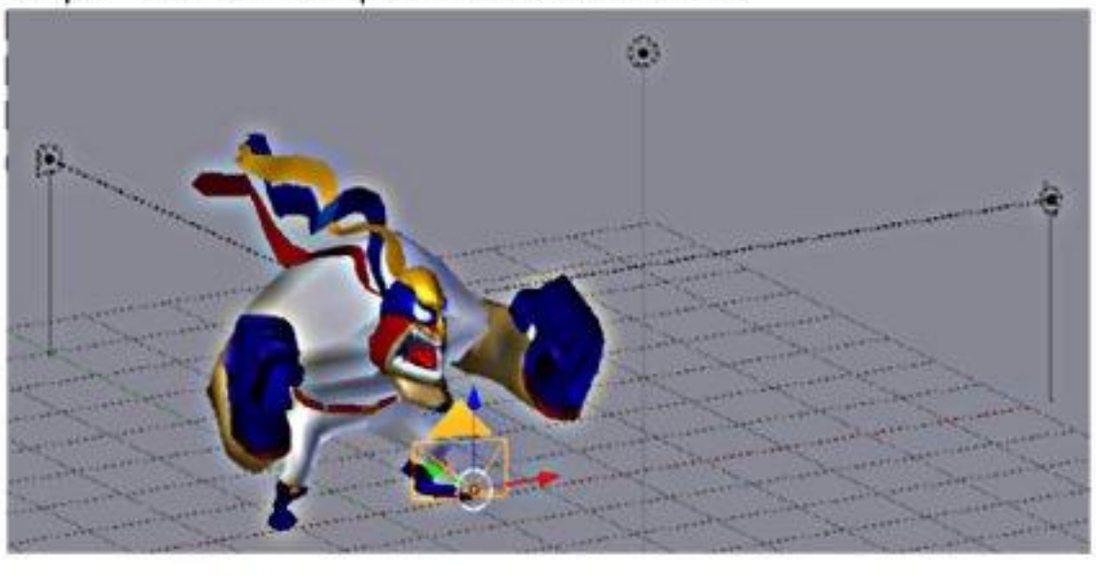
Se modela en 3D los accesorios distintivos que identifican al superhéroe: el cinturón con su hebilla, las hebillas de sus botas, y las tres cintas de color que ondean al viento detrás de su máscara.

9 MATERIAL Y TEXTURA.

Para este proyecto en particular, emplee materiales "Shader" para el texturado del personaje. Utilicé textura UV únicamente para la franela. El mapa lo creé en Gimp, pintando las ocho estrellas que lleva el héroe en el pecho. Lo apliqué al modelo 3D mediante una simple proyección de vista.

10 ILUMINANDO AL PERSONAJE.

Recurro al uso de una lámpara puntual y dos lámparas tipo área para iluminar la escena. La configuración es simple con una lámpara área ubicada al lado del personaje para que actue como luz ambiental y con un color azul. La otra lámpara área ubicada a espalda del objeto actuará como luz trasera.

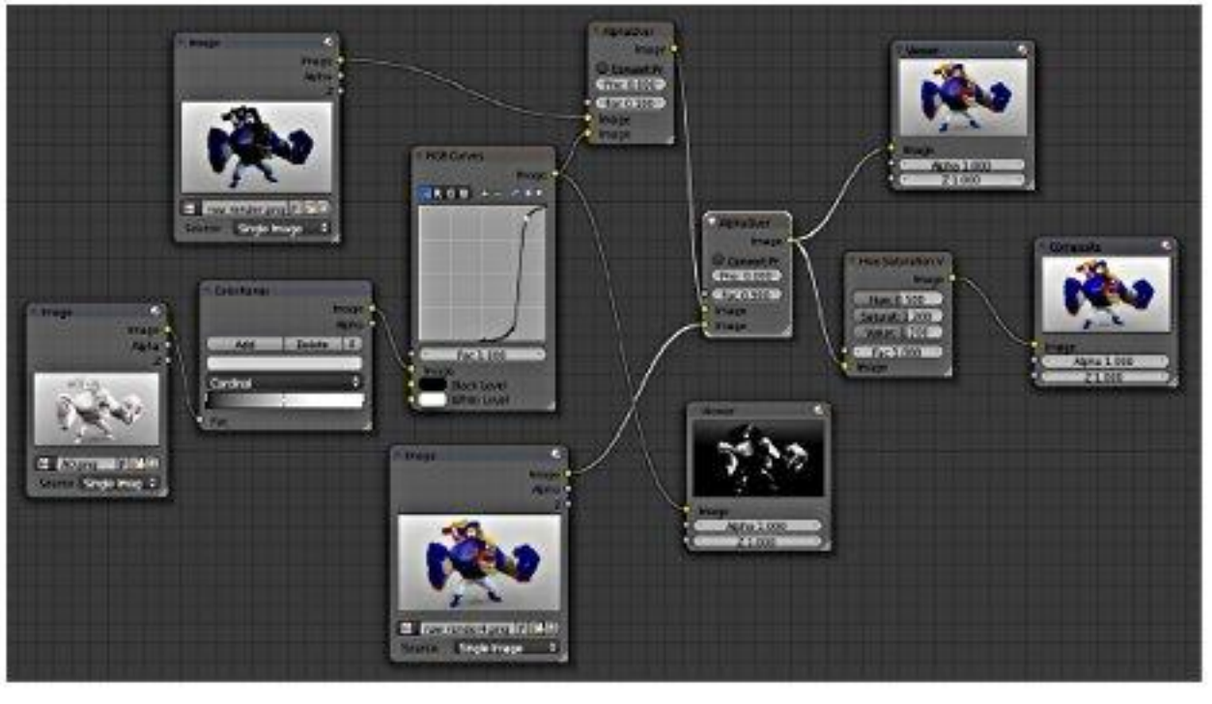


11 REVELADO (RENDERING).

Con el modelo 3D, texturado, en escena e iluminado, creo tres revelados (rendering): un revelado en función oclusión ambiental, y dos revelados crudos que serán tratados en la composición.

12 COMPOSICIÓN.

Juego con la composición nodal para darle el aspecto acartonado que deseo a la imagen final.



13 IMAGEN FINAL.

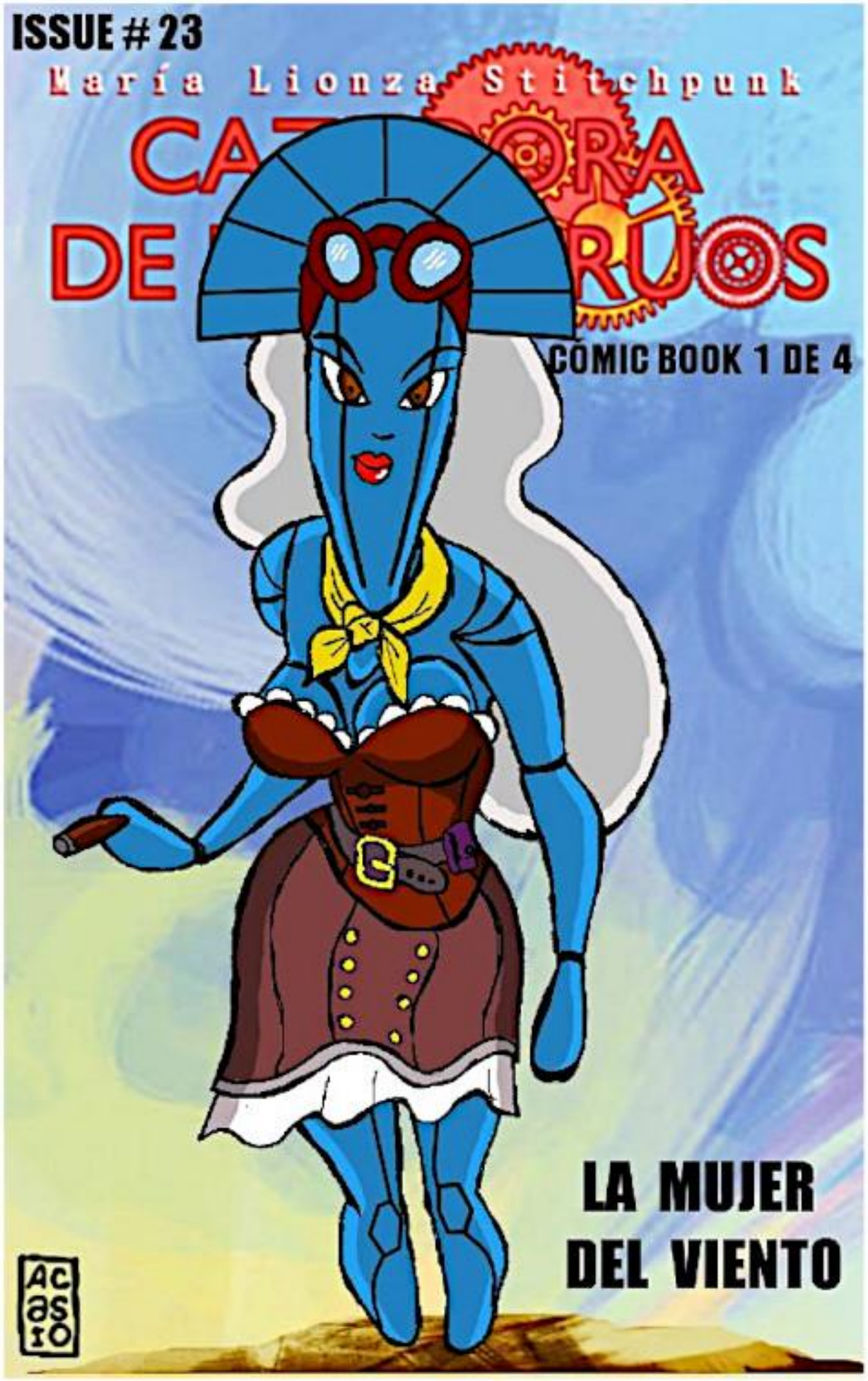
Imagen final, resultante de la composición nodal.

14 CONCLUSIÓN.

Mayormente utilizo a Blender para crear modelado (mesh) 3D de diseños industriales y piezas mecánicas a partir de dibujos de planos. Así como lo empleo para dibujar planos CAD (dibujo asistido por computadoras, por sus siglas en ingles) para diseños mecánicos, por lo que me resulta interesante crear una caricatura en 3D, partiendo de un dibujo 2D.

SOBRE EL ARTÍCULO:

Creando a El Patriota (Making of El Patriota) es un articulo que escribí originalmente en Ingles para la revista BlenderArt Magazine, publicado en enero de 2014, en su edición número 43 relacionado al diseño de personajes.


ISSUE # 23
María Lionza Stitchpunk
CAZADORA DE [illegible]
CÓMIC BOOK 1 DE 4
LA MUJER DEL VIENTO
AC asio

LA MUJER DEL VIENTO
Guión y dibujo: Acasio
EPISODIO 1 DE 4
EN EL PUEBLO DE BERGATÍN, ESTADO ANZOÁTEGUI, APARECIÓ UNA MUJER MUY EXTRAÑA.
AC asio

CARACAS, 1890.
LLEGÓ TAN REPENTINAMENTE QUE NADIE LA VIO LLEGAR.
¿UNA EXTRANJERA?
EN EFECTO. NO ENTENDÍA EL CASTELLANO Y NADIE EN EL PUEBLO CONOCE EL RARO IDIOMA QUE HABLA.
SU PELO ES TAN ROJO COMO EL FUEGO.
NÚMERO UNO:
NOMBRE REAL: CLASIFICADO. DIRECTOR GENERAL DE LA AGENCIA GUBERNAMENTAL ASUNTOS DE LO PARANORMAL.
Y SUS OJOS RECUERDAN EL COLOR DEL LIMO VERDE DE LAS PIEDRAS DE RIO.
¿QUÉ SABEMOS DE ESTA MISTERIOSA MUJER?
M. L. STITCHPUNK
AGENTE FEDERAL, DETECTIVE PARANORMAL. ES UNA CHAMÁN CAZADORA DE MONSTRUOS CUYO ESPÍRITU COMBATIVO RESIDE EN UNA MUÑECA DE TRAPO.
UNA SEÑORA DEL LUGAR LA ALBERGÓ EN SU CASA Y LA ALIMENTÓ.

AL VER AGUJAS DE TEJER Y ESTAMBRES, COMENZÓ A TRENZAR.
HABILIDOSA EN LAS MANUALIDADES, HA TEJIDO ABRIGOS, CHALECOS, SUÉTERES QUE LA GENTE LE COMPRA A BUEN PRECIO.

¿SE PUDO SABER LA PROCEDENCIA DE ESTA TEJEDORA MISTERIOSA Y CÓMO LLEGÓ AL PUEBLO?

AFIRMATIVO.
CON EL TIEMPO, ELLA APRENDIÓ NUESTRO LENGUAJE Y PUDO ASÍ CONTAR QUIEN ERA Y COMO HABÍA LLEGADO HASTA ALLÍ.

SU NOMBRE ES DANIELLE HOUSE, PERO EL RELATO QUE NARRA ES TAN SORPRENDENTE, QUE NADIE LE CREE.
A PESAR DE QUE LOS LUGAREÑOS SE RÍEN DE ELLA, LA MUJER INSISTE EN CONTAR UNA Y OTRA VEZ LA MISMA HISTORIA.

¿QUÉ HISTORIA CUENTA?
TODO ELLO ESTÁ REFLEJADO EN EL INFORME QUE REPOSA SOBRE EL ESCRITORIO.
TÓMALO Y ESTUDIA EL CASO.

¿QUÉ MISTERIOS SE PRESENTARÁN ANTE LA DETECTIVE PARANORMAL AGENTE STITCHPUNK?

¿CÓMO FUE QUE APARECIÓ TAN REPENTINAMENTE ESTA MISTERIOSA MUJER EXTRANJERA?

ÉSTA Y OTRAS INTERROGANTES SERÁN ESCLARECIDAS EN LA PRÓXIMA ENTREGA DE CAZADORA DE MONSTRUOS.

LA MUJER DEL VIENTO.

CONTINUARÁ...

CUENTO CORTO.
EL PRINCIPE DE LAS CEIBAS.
de Neptalí Chirino Mestre.

Esa mañana las gigantescas Ceibas y Jabillos se estremecían bailando al ritmo de los fuertes vientos que entran a las riveras del río Cariagua tumbando las ramas secas y envejecidas. Esto suele suceder en la proximidad de la Semana Santa, donde es preferible no meterse al monte, pues las culebras en estos días se alborotan. Esto era cierto, esa mañana el pueblo de San Luis estaba agitado, en un caserío cercano, al señor Domingo lo mordió una Mapanare y de urgencia lo llevaron a Coro. Ese mismo día la muchachería salió en busca del misterioso Príncipe de las Ceibas, que según cuentan, es una culebra de cinco metros de largo, color verde y en la cabeza lleva una corona o cresta de color rojo que contrasta con sus gigantescos ojos negros y brillantes.

- ¡Muchachos del carajo! -Exclamo el señor Colacho – no saben que ese animal hipnotiza a la gente y luego escupe veneno por la boca, véanlo algún día como se para derechito y silva como un pájaro, pero luego corran duro, pedazos e pendejos. Las advertencias del señor Colacho, quien era el encargado de la Hacienda la Puente fueron ignoradas por los tercos muchachos, internándose a lo largo del río Cariagua y atravesando los predios de la Hacienda Guaracama. En esa parte de San Luis, los caminos son angostos y llenos de espinas y carrizos. En un enorme tronco desintegrado por el tiempo, se levanta una gigantesca cabeza mostrando sus filosos colmillos, su cresta roja se levanta y girando su cuerpo para enrollarse en las hojarascas, todos quedan paralizados momentáneamente, para luego disparar sus tiratiras sobre el animal que se movía esquivando como un relámpago. Se oye un silbido cuyo eco estremece los montes a lo largo del Cariagua y todos corren abriendo camino ante el tremendo susto que les dio el Príncipe de las Ceibas.

Cuento corto extraido del libro. Microrrelatos sobre espantos grises y amarillos, de Neptalí Chirino Mestre. Fundación Editorial El perro y la rana. Instituto Nacional de Cultura del Estado Falcón (INCUDEF). 2020.

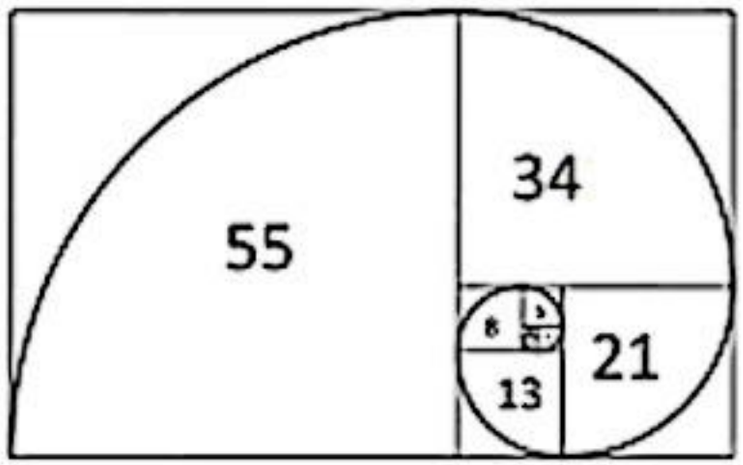
EL USO DE FIBONACCI Y EL NÚMERO ÁUREO PARA NUESTRAS ARTES VISUALES.

Por Enrique Acasio.

En entregas anteriores, en su columna Composición Perfecta, hemos puesto al servicio de todos nuestros lectores de la revista Hallaco, la posibilidad de mejorar nuestras artes visuales aplicando los principios del número áureo o la proporción divina. En esta oportunidad ahondaremos mediante un ejercicio práctico en la creación de un arte pictórico que comulgue con la teoría de Fibonacci integrando también el número áureo. El presente ensayo fue concebido por la inspiración de dos interesantes artículos que leí en revistas especializadas en donde trataban la composición aplicando Fibonacci: El primer artículo de titulo: Regole di Composizione publicado en la revista Blender Magazine Italia en su edición N° 15, Noviembre 2012, si bien es cierto totalmente el texto en italiano, su lectura e interpretación no fue difícil. Por cierto, en dicho artículo encontré un ejemplo del punto dorado muy similar al presentado en la primera entrega de la revista Hallaco, p.55, en ésta misma columna. La otra publicación es ImagineFX en su entrega Septiembre 2021, en su versión inglés con el artículo: Painting whit shapes & Colours de Gillian Galán. P.68.

Lo que pretendemos con el siguiente ensayo es enseñar a todos nuestros lectores e interesados en el tema a crear una composición que tienda a buscar la perfección aplicando para ello el Fibonacci y el número áureo, trabajaremos con la espiral logarítmica o caracola FIBONACCI como se conoce popularmente. Ésta es conformada por una sucesión de rectángulos aureos, cuyo diseño muy frecuente en la naturaleza ha apasionado a multitud de matemáticos, científicos y artistas plásticos. El soporte que emplearé para el ejercicio es un formato de papel bond 120gr/cm2 de 66,5 x 62,0 centímetros y la obra será monocromática con la técnica de dibujo y entintado. Decidí trabajar en formato grande para poder enriquecer de muchos detalles la obra pictórica. Una vez seleccionado el soporte, mediante escuadras y cartabones se procedió a elaborar las cajas y rectángulos áureos en donde se proyectaría la espiral logarítmica. Previo a ello elaboré un estudio mediante bocetado preliminar en hoja tipo carta para exteriorizar la idea y saber la proporción exacta de la caracola en el formato grande. Cabe destacar que la sucesión de Fibonacci es una serie de parámetros o números que, como se mencionó en líneas anteriores se encuentra en la naturaleza. Dichos números son: 1,1,2,3,5,8,13,21, 34, 55, 89, 144.... etc. Si se habrá percatado estimado lector basta con sumar el

número que acompaña a la frontera del otro para obtener el siguiente y así sucesivamente. Se hace mención de este interesante teorema matemático, porque precisamente para generar nuestra espiral logarítmica se trabaja con el mismo principio. Dibujamos el origen de nuestra caracola con un cuadrado de 1x 1 cms, de esta forma se van creando los rectángulos áureos en una perfecta sucesión hasta finalizar en el parametro 55, es decir, cuando la cuadrangular final ha alcanzado el lado de 55 centímetros. Podrá entenderlo mucho mejor al revisar la siguiente gráfica.

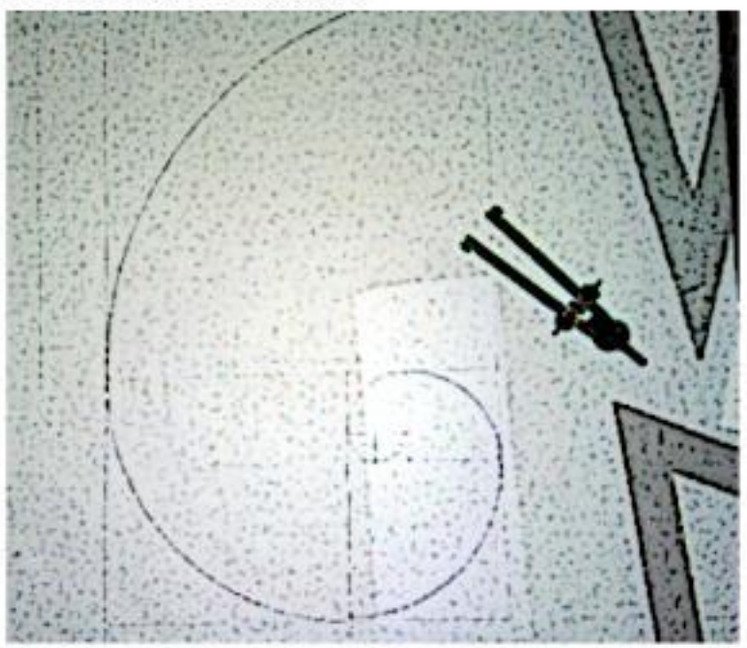


Esta sucesión es conocida como la sucesión fibonacci y se debe al destacado matemático Leonardo de Pisa, conocido como Fibonacci, por ser llamado hijo de Bonacci (Filius Bonacci). Conocimientos que adquirió en sus viajes a diversos países árabes, recibiendo lecciones de sabios musulmanes sobre cálculos aritméticos. Al llegar a su país escribió 5 obras, una de ellas de título: Líber Abaci (Libre del Ábaco) publicado en 1228. En dicho texto introduce a occidente el uso del cero y presenta al mundo la famosa sucesión.

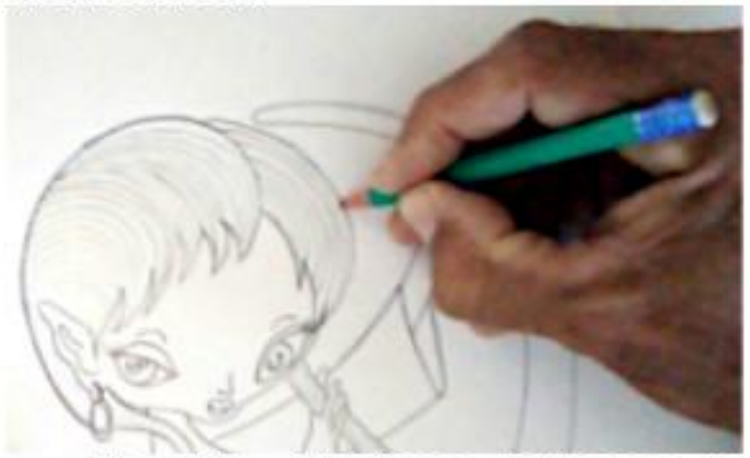
La espiral logarítmica es construida con un compas de precisión y uno artesanal elaborado con cartón dado las grandes aperturas de radio. Finalmente es empleada como referencia en la composición para obtener la máxima perfección en la obra. Donde se origina el inicio del caracol es tomado como punto de atención para colocar lo que se desea destacar en la obra pictórica. En nuestro ejercicio el centro esta enfocado en el rostro de un hada de mi serie: Hadas Elementales. Podrán notar que luego el cuerpo flexible y curvilíneo del dragón se adapta perfectamente a la trayectoria trazada de la caracola, logrando así armonizar con la sucesión Fibonacci.

Iniciamos entonces nuestro proyecto;

Paso 1).- Utiliza el espiral de Fibonacci como esquema de referencia para trabajar la correcta composición en el arte. Para ello es necesario auxiliarse del estudio previo elaborado en formato carta A4.



Paso 2).- Una de las propiedades obvias del entintado es su permanencia. Si cometemos algun error, éste no será fácil de corregir. Por esa razón es mejor crear todo el arte con lápices. Acostumbro iniciar con minas duras 2H o 4H entregando trazados suaves. Comienzo a trazar mi arte con el personaje del hada enfocada en el inicio de la caracola.



Paso 3).- Comienzo el proceso de entintado, para ello inicio con una de mis herramientas favoritas: el bolígrafo punta de bola. Deben permanecer en los arsenales y cajones de artistas plásticos por montones. Me permiten crear trazos finos y permanentes en el soporte. Lo considero una de las técnicas de entintar más limpias y baratas que podemos emplear.

Paso 4).- En mi caso corresponde el proceso de sombreado con la tonalidad más oscura aplicando tinta directamente en el soporte con pinceles. Ésta técnica permite abarcar grandes áreas de sombreado en tu composición. Inicio con pintura negra aplicada mediante un pincel N° 2. Es de entender que previo a todo esto ya debemos haber definido los focos y juego de luces que entran en nuestra composición. Lo común es una focal natural al lado

izquierdo incidiendo en la obra a 45°. Creando estas partes sombreadas, entregan en cierto modo solidez y peso a la obra.

Paso 5).- Busca dominar los valores de tonos en el arte aplicando adecuados patrones de sombreado. El más común es el tramado en donde todos los trazos se disponen en cortas líneas paralelas (Hatching). Para crear diferentes tonos de valor en el sombreado podemos trabajar con el sombreado cruzado, el cual consiste en primero trazar una serie de lineas paralelas y luego trazar una nueva trama de lineas paralelas entre si, pero a su vez perpendiculares o con un cierto ángulo adecuado con las anteriores.

Paso 6).- Debes ser creativo, utiliza las herramientas necesarias que te permitan definir y encontrar sus respectivas marcas o trazas. La variedad le entregará interés a tu obra. Podrás lograr una cantidad necesaria y util de grosores de línea, así como definir diferentes y variadas texturas en tu obra.

Paso 7).- Busca practicar y lograr tramados perfectos fuera de tu obra. Es recomendable una hoja de pruebas en donde busques el control del entintado y tu trazado que quieres imprimir en la pieza, una vez convencido del resultado hazlo definitivo en el arte. La calidad de tu obra será evaluada por tu determinación en el detalle. De nada nos vale esmerarnos en buscar la composición perfecta aplicando la sucesión de Fibonacci y el numero divino si no volcamos todo nuestro esfuerzo y habilidades en el resultado final.

Paso 8).- Las manchas son inevitables, especialmente cuando estamos trabajando con tintas. Si un área es afectada por una mancha no deseada, o no planificada, a mi modo de ver tenemos tres opciones: primero; intentar remover con un raspador, un exacto o un borrador especial (con cierta dureza a base de vidrio molido), aquí entra en juego la importancia de la calidad del papel. Segundo; buscar simular el error aplicándole detalles con más tinta, y tercero; simplemente aplicar pintura blanca a la zona afectada.

Paso 9).- Finalmente utiliza pintura blanca para intensificar algunas zonas iluminadas en tu arte. Esto logra crear interesantes efectos y finos detalles como; iluminación directa, reflejos, brillos, entre otros. Si utilizas un simple cepillo dental y salpicas micro partículas de pintura blanca, el resultado será una pieza de arte con interesantes multi tonos y texturas que le entregaran una verdadera personalidad.

La secuencia Fibonacci es tan importante, a mi modo de ver, en ser tomado en consideración en una manifestación pictórica, que inclusive puede ser empleada en el interior de la misma obra, me explico; en nuestro ejercicio práctico empleamos el caracol Fibonacci para crear nuestra composición, buscando lo que hemos llamado " la composición perfecta", ya establecida bien podríamos nuevamente aplicar la secuencia para crear los otros elementos que conforman nuestra pieza. En este caso fue empleada para recrear los arboles que aparecen en el entorno. Es increíble pensar que, inclusive en el reino vegetal se aplica esta sucesión.

Supongamos un tronco inicial que crece el primer año sin hechar ninguna rama, pero al pasar el segundo año generará una rama, y cada nuevo año otra rama, de éste modo, el árbol produce sus ramas con la secuencia: 1, 1, 2, 3, 5, 8.... y así sucesivamente. Si reflejamos esta propiedad en los arboles de nuestro cuadro, estaremos entregando un realismo al mismo.

Si hemos ejecutado bien nuestra obra y dicha pieza es exhibida en un salón de artes visuales, debemos estar casi seguros que el sólo hecho de aplicar el número áureo en combinación con la secuencia Fibonacci, nuestro cuadro pudiera ser uno de los más vistos y comentados en el evento. El ser humano busca siempre captar la estructura de todo lo que percibe, es su naturaleza tomar muy en cuenta la organización de los diversos elementos en un todo unitario, armónico, dispuestos adecuadamente en un espacio. A mi modo de ver, se encuentra incrustado en nuestro propio código genético; cuando el mismo hombre primitivo buscaba patrones en la naturaleza para lograr interpretarla y poder sobrevivir a ella. Está en nuestra Psique. Sin tener alguna razón aparente o lógica, simplemente el espectador pudiera decir: "éste cuadro me gusta, no se porqué, está equilibrado", desconociendo por completo la teoría psicológica y matemática empleada para su concepción.

LA PRIMERA FOTONOVELA VENEZOLANA,

Por Osman Acasio.

Las fotonovelas hacen su aparición en Italia en 1947, a partir de la "cinenovela", es decir, del relato del argumento de una película a través de una selección de fotos fijas del mismo (fotogramas), ordenadas y dispuestas para una lectura secuencial, y a las que se les habían superpuestos textos explicativos o de diálogos para facilitar la reconstrucción del relato. De este modo, Italia se convirtió en capital mundial del género. De allí la narración fotonovelada como nuevo medio de comunicación de masas, se extendió a Francia, y luego a otros países del área latina y católica. La fotonovela resulta en un poderoso relato icónico construido mediante secuencias en las que texto e imagen se complementan. En este tipo de relato, lo descriptivo constituye toda la narración.

La fotonovela, nacida cuando el comic book era una modalidad editorial muy difundida en los países occidentales, adoptó también esa fórmula, aunque casi siempre con un tamaño mayor que el de aquél, debido a las exigencias de lectura de las fotos en comparación con el más simple dibujo a pluma y mayor pobreza tonal que suele caracterizar a las viñetas de los cómics. Así pues, la industria periodística y editorial, con su compleja organización y sus grandes tiradas, aparecen como el soporte que ha hecho de las historietas y de las fotonovelas unos medios de comunicación de masas de gran interés sociológico.

En Venezuela, en referencia a la narración fotonovelada, un detalle poco conocido es que Doris Wells y Miguelángel Landa realizaron en 1962 la primera fotonovela que se hizo en el país. Ésta lleva por título "Muerte en el refugio alpino". Al respecto señala Landa: "Cuando realizamos esa fotonovela yo acababa de llegar de hacer unos cursos en Italia y Doris y yo formábamos parte de la Organización de Jóvenes Actores" (Citado del Correo del Caroní, 21 de septiembre de 2008). Sobre este hecho en particular, concerniente a la fotonovela en mención y a sus actores involucrados, se hace referencia en la Biografía de Doris Wells escrita por Ocarina Castillo D'Imperio, de su libro Doris Wells Biblioteca Biográfica Venezolana (2010), publicada por Editora El Nacional y Fundación Bancaribe.

"Muerte en el refugio alpino" por ser la primera fotonovela nacional, que cuenta con iluminarias del cine y la televisión como Doris Wells y Miguelángel Landa, viene a constituirse en toda una joya digna de colección, en una propuesta interesante para la época que trataba de llevar entretenimiento a las masas fuera de la pantalla del tubo catódico del televisor a los quioscos populares.

UN JUEGO DE TABLERO VIRTUAL. PRIMERA PARTE.

Por Enrique Acasio.

¿Quien no recuerda la épica escena de la película la Guerra de las Galaxias (Starwar) en dónde los personajes principales participan en una partida de juego de tablero con modelos tridimensionales que presentan ánima? A mi modo de ver esta escena algo utópica y surrealista puede ser lograda con tecnología actual. Las técnicas que me vienen a la mente para tal desempeño son: proyectores multimedia, holografía, sistema láser entre otras. Sin embargo cabe destacar que son tecnologías relativamente costosas. Una que está al alcance, y de un aceptable manejo es la Realidad Aumentada.

Este breve ensayo pretende mostrar la posibilidad de diseñar y elaborar un juego de mesa con personajes que entreguen la percepción de tercera dimensión aplicando para ello la Realidad Aumentada (R.A). Primero que nada debemos dar una pequeña introducción sobre la R.A para todos aquellos no conocedores del tema. La Realidad Aumentada es una tecnología que nos permite interactuar entornos reales con objetos virtuales en tiempo real. Podemos en este caso mediante una cámara web captar el tablero de nuestro juego de mesa y encima de él se yuxtapondrán o mezclarán los modelos tridimensionales o piezas del juego. Para ello se requiere de una herramienta que permita gestionar dicho escenario conocido como programa de interpretación. Para que el software de R.A pueda gestionar cada pieza del tablero se debe contar con un marcador por cada uno de ellos. Consisten en fichas cuadradas con un símbolo, carácter o icono que el software identifica, reconoce y finalmente coloca encima de dicho marcador la pieza 3D asignada. Si nuestro juego de tableros es un RPG (Rol Player Game) por ejemplo, y estamos jugando con una pieza "Hechicero", entonces existirá un marcador que identifique dicho personaje y nos permita moverlo en todo el área del tablero de juego. Pero visto a través de la pantalla del computador el programa de interpretación nos permite visualizar en su totalidad tridimensional, y con sus respectivos colores al Hechicero. De esta manera la escena que nuestros sentidos detectan en un escenario físico real, - el tablero de juego- , puede ser enriquecido o aumentado con modelos 3D que no existen en el entorno físico original y es proporcionado por un sistema informático.

CRITERIOS PARA EL DISEÑO DEL JUEGO VIRTUAL.

1).- Debe ser un juego de mesa que integre lo virtual y lo real.

2).- Debe ser autóctono y original, con personajes y elementos del universo María Lionza Steampunk, la cazadora de monstruos.

3).- Debe ser creado con software libre y con materiales propios y disponibles en la región.

4).- Debe ser un juego de gran calidad, con un bajo costo de producción para su posible comercialización.

A la hora de crear un juego de tablero no se cuenta con una metodología especifica para ello, sin embargo, existen muchos diseños y tipos de juegos del cual podríamos inspirarnos y tomar ideas para poder constituir y diseñar nuestro propio sistema lúdico.

Un texto referencial para el presente estudio es el trabajo de maestría realizado por Germán Millán de título: Los Juegos de mesa, creación y producción (2012). Millán en éste excelente trabajo define el proceso de diseño de un juego de mesas en seis fases fundamentales, descritas a continuación: 1).- Idea inicial. 2).- Desarrollo de la idea inicial, 3).- El primer prototipo y el proceso de testeado, 4).- Redactar las reglas de juego, 5).- Creación del prototipo final y 6).- Difusión y presentación.

Ahora, si bien es cierto, el referido autor describe el proceso de creación de un juego de mesa tradicional, es decir con piezas y elementos tangibles, es un buen referente para nuestro modelo virtual. El principio en su gestación es el mismo. En esta primera entrega abordaremos las tres primeras fases del proceso, dejando las restantes para la entrega de Hallaco N° 6 esperando que el proyecto termine en buen puerto.

FASE 1: IDEA INICIAL.

La temática del juego de tablero proviene del Universo de María Lionza Steampunk: Cazadora de Monstruos, obra de mi hermano Osman. Años atrás había realizado pruebas iniciales sobre algunos modelos tridimensionales de ciertos personajes de la saga. Empleando la aplicación de realidad aumentada BuildAR en su versión 1.1 pude trabajar sin ninguna dificultad con tres modelos, con esto quiero decir que es muy factible dicha empresa. Los modelos construidos eran los villanos robóticos que se enfrentan a la heroina: El hachador perdido, la fiera y El chiguire espectral. Basta entonces poner a pruebas la aplicación para ver si puede gestionar a la vez, y en tiempo real 8 personajes del universo Cazadora de monstruos en el tablero. Cuatro piezas por cada jugador, muy similar a como aparece en la película en donde Chuwaka y la unidad R2-D2 ejecutan una partida con 8 personajes.

Los modelos fueron creados con el programa de modelado y animación Blender y exportados al formato STL. Cada figura virtual está elaborado de una gran complejidad, es decir su diseño original cuenta con muchos componentes. Para hacerlos "ligeros" para su manipulación por el programa R.A fueron trabajados con la técnica de modelado de bajo poligonado, entregando como resultado piezas de un muy buen acabado final con un peso que no supera los seis (6) megas. Una vez que cada modelo 3D es reconocido por el programa de interpretación puede ser editado como una entidad, es decir, puede ser escalado de proporción, rotar o girar según la configuración final que se le desee establecer para que puedan todos interactuar y ser colocados en el espacio definido del tablero.

FASE 2: DESARROLLO DE LA IDEA INICIAL

Siguiendo el mismo concepto de tablero circular mostrado en la película La Guerra de las Galaxias, nuestro diseño de juego se realizara en un tablero de configuración polar. El escenario para desarrollar las diferentes partidas del juego fue presentado en dos formatos: el diseño de matriz rectangular o damero, reconocido como los clásicos tableros de ajedrez o damas chinas configuradas en filas y columnas, y la configuración de matriz polar en donde todos los cuadros se distribuyen de forma irradiada hacia afuera, partiendo de un punto único central. Por el concepto del juego, y por las mejores prestaciones con respecto al sistema de percepcion de la aplicacion de R.A fue seleccionado el tablero circular. En el caso del tablero de la saga yedi éste cuenta con 25 cuadrículas, a mi modo de ver serán necesarias más en nuestro diseño para hacerlo mas atractivo en la jugabilidad. Tomando en cuenta el campo de visión de la cámara encargada de captar el entorno real se estimó que el tablero debe presentar un diámetro no mayor a 50 centímetros conteniendo 30 cuadrículas más el círculo central. Se confeccionó un prototipo burdo de cartón para distribuir las cuadriculas y poner a prueba las piezas virtuales en ella.

Un elemento clave que define esta etapa es el estudio de las rondas del juego, esto quiere decir que la base argumental de un buen juego es saber diseñar lo que podrán hacer los

jugadores en su turno de juego. Estas funciones principales como: moverse, atacar, esperar, lanzar hechizos entre otros serán definidos por cartas de combate, dados y por supuesto sus debidas reglas de juego. De esta forma comenzaran a surgir los elementos necesarios para que el juego sea divertido y funcional. De nada nos sirve contar con lo máximo en Realidad Aumentada y espectaculares modelos tridimensionales si lo aplicamos a un juego de mesa mal elaborado y malo. La experiencia en el desarrollo de juegos de mesa me dice que si queremos un buen juego debemos lograr entre otras cosas: Jugabilidad, que sea entretenido, sencillo de aprender, adictivo, que se pueda jugar entre 2 a 4 personas, y que la duración entre partidas esté en el rango de entre 45 minutos a 1 hora. De las lecciones aprendidas y mejores prácticas en la creación de los juegos: Linaje Sombrio: hijos de la oscuridad, Juego de cartas Muñeco Jalapeño y algunos otros no publicados me dan el aval y el decanato para desarrollar nuestro juego virtual. Por supuesto la palabra final la tendrán los testeadores del sistema lúdico.

La mecánica del juego fue inspirado de un juego de mesa incaico conocido como el juego del chaco o chuncana. Un sistema lúdico proveniente de los andes latinoamericanos, encontrado tanto en Ecuador como en el Perú. Del ensayo de la investigadora Arellano, C de título: El juego de Chuncana entre los Chimú. Un tablero de madera que prueba la hipótesis de Erland Nordenskiöld (2003) se pudo ahondar en este antiguo sistema lúdico y a partir de allí sirvio de inspiración para generar las bases de nuestro juego. En el año de 1910 el antropólogo sueco Nordenskiöld publicó un artículo sobre juegos y utensilios del gran Chaco, y propuso la idea de que estos juegos tenian un origen andino.

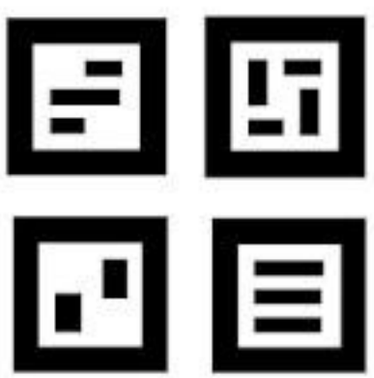
FASE 3: EL PRIMER PROTOTIPO Y EL PROCESO DE TESTEADO.

Una vez definida claramente la estructura básica del juego y sus componentes para su funcionamiento se procede a confeccionar un prototipo para sus diferentes pruebas. Un diseño preliminar del tablero, sus piezas y la base de las reglas de juego pueden ser consideradas ideas primitivas que serán pulidas y perfeccionadas en sus diferentes testeados, es decir, realizar muchas, muchísimas partidas de pruebas con el fin de encontrar los errores en el funcionamiento de su mecánica de juego. En éste vital proceso deben surgir las primeras rectificaciones de la mecánica de juegos, podrán restarse e incorporarse nuevas mecánicas con el fin de obtener un juego que funcione con sus reglas perfectamente redactadas y definidas, entonces obtendremos el prototipo final. El objetivo principal de la confección en físico del primer prototipo fue el de ensayar el diseño preliminar y primitivo. Iniciamos las pruebas mi hermano y yo, luego "reclutamos" algunos amigos para testear el juego.

TRABAJANDO LOS MARCADORES.

Puesto que el juego funcionará aplicando reconocimiento por marcadores, se diseñaran piezas cuadrangulares de la siguiente manera;
1) Se pinta un cuadrado negro de 40 x 40 mm de ancho y altura respectivamente en un plano sólido, pudiendo ser plástico o madera.
2) Sobre el cuadro negro se pinta un cuadro más pequeño de color blanco y concéntrico.
3) En el interior del cuadro blanco se dibujan figuras o gráficas denominados islas de color negro.

Estas figuras cuadrangulares luego podrán ser colocadas en pedestales a modo de bases de piezas de ajedrez para poder ser manipuladas en la partida. Cada isla debe tener su rasgo distintivo particular, para ser facilmente diferenciadas por el software de reconocimiento, ademas de permitir su identificación por los usuarios del juego.



CÓMIC DE AUTOR: ACASIO.

Resumen de la historieta Rebullones Zeta.

En el número anterior, Juan, el padre de Anabela, siguiendo la recomendación de su hija, se dispone a investigar sobre la banda virtual Rebullones Zeta en la Internet. Indagando en la red, encuentra valiosa información que le aporta una idea en su mente que lo impulsa a poner manos a la obra a un nuevo proyecto.

ACASIO
INFOGRAFIC C.A

REBULLONES ZETA

Acasio

Cómic de autor: Rebullones Zeta

REBULLONES ZETA

CAPÍTULO 4:
MANOS A LA OBRA.

CREADO, GUIONIZADO E ILUSTRADO POR:
Osman Acasio.

Y CON UN PROYECTO EN MENTE, EN SU PROPÓSITO DE ESCRIBIR UN ENSAYO SOBRE LAS BANDAS VIRTUALES, JUAN PONE MÁNOS A LA OBRA INVESTIGANDO A FONDO EN LA RED.

EN SU BÚSQUEDA ENCUENTRA ALGO INTERESANTE.

A VER. ¿QUÉ TENEMOS AQUÍ?

LA PRIMERA REFERENCIA DE UN CONJUNTO MUSICAL VIRTUAL VIENE DEL AÑO 1968.

SE TRATA DE UNA ARCHICONOCIDA BANDA QUE HABÍA CONSEGUIDO COLOCAR EN EL NÚMERO UNO DE LA LISTAS DE ÉXITOS UNA DE SUS CANCIONES "AZÚCAR, AZÚCAR".

HABRÍA QUE ESPERAR HASTA 2001 PARA QUE SURGIERA UN FENÓMENO MUSICAL SIMILAR.

INTERESANTE. MUY INTERESANTE.

ESTA VALIOSA INFORMACIÓN SERÁ CITADA EN MI ENSAYO ESCRITO.

Y ASÍ, EL ANTROPÓLOGO Y ENSAYISTA COMIENZA A REDACTAR SU OBRA.

LA PRÓXIMA ENTREGA: ESCRIBIENDO SOBRE BANDAS VIRTUALES.

Acasio
¡HALLACO!
67
Cómic de autor: Rebullones Zeta

ILUSTRACIÓN CIENTÍFICA.
DIBUJO DE AVES; ORNITOLOGÍA.
Por Enrique Acasio.

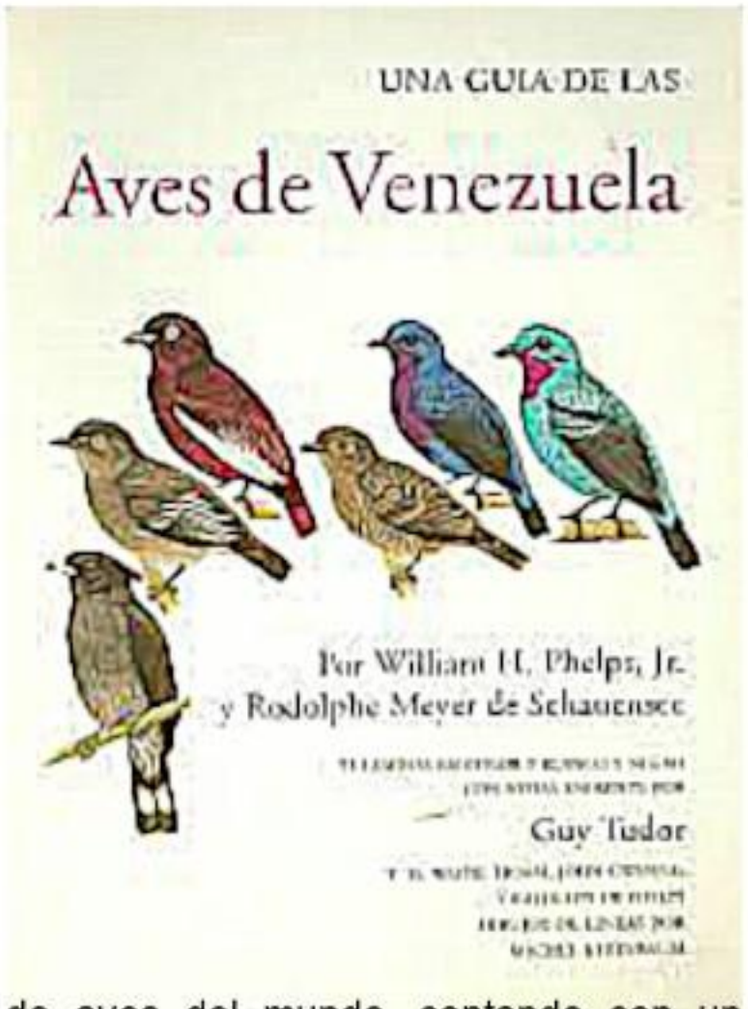
En esta nueva entrega de su columna ilustración cientifica tocaremos el fascinante mundillo del dibujo de aves. La ilustración de la vida salvaje en su contexto natural. No pretendemos profundizar en la ilustración ornitológica, solo buscamos entregar los recursos necesarios y más que suficientes al neófito del dibujo para que pueda representar de manera digna y fehaciente las aves en su entorno. Entregaremos pequeñas notas que permitan la elaboración de sus debidos sketchbooks en trabajo de campo y así obtener un sistema nemotécnico que logre registrar de forma clara y legible los diversos ejemplares para luego poder elaborar sus dibujos definitivos en trabajo de taller. Es una manera de aprender a dibujar basándose en la percepción del entorno natural y de los animales que cohabitan en el. Plasmar en un soporte físico la representación de un ave visto a lo lejos, en reposo sobre un tunal es un verdadero arte en si mismo. Al finalizar de leer el presente ensayo, seguro estamos que un nuevo hobby lograremos hacerle adquirir.

Ahora bien, indistintamente del motivo que los impulsa ha aprender a ilustrar aves en su entorno natural, lo primero que debemos recomendarle en éstas líneas es a no ser impacientes. La impaciencia es quizás el mayor obstáculo que se opone a la autentica aptitud. Es muy posible que sus primeros intentos terminen en descorazonamiento ó desilusión con la pérdida del interés inicial en practicar ésta fascinante actividad. Casi siempre ocurre en todos nuestros proyectos fallidos. Con suma paciencia iremos adquiriendo las debidas destrezas. La destreza es el resultado de repetidos ensayos, aplicando nuestras propias lecciones aprendidas, incrementando así nuestra habilidad y poniendo a prueba el conocimiento a medida que lo obtenemos. Debemos recordar que la destreza es una cuestión personal, estamos en competencia con nosotros mismos, es decir, somos nuestro más severo crítico.

Cuando tuve la oportunidad de conocer el arduo y espectacular trabajo del ornitólogo venezolano William H. Phelps materializado en su libro de título: Una Guía de las aves de Venezuela pude inmediatamente visualizar la gran importancia de la ilustración gráfica en el medio científico, sin quitarle méritos a la fotografía, tanto en su versión análoga como digital. El hecho de esmerarse en representar mediante el dibujo y la pintura la belleza

William H. Phelps, Jr. autor del libro Una guia de las aves de Venezuela.

de estas aves, le imprime cierta magia al texto, entregandole un inmenso valor a la obra que inclusive me atrevo a suguerir, que la técnica rivaliza y sale victoriosa con cualquiera que se emplee para entregar una guía de aves. Recuerdo que pude ver un video documental sobre el trabajo del maestro Phelps en donde utilizaba una lupa y pinceles de poco grosor para llenar de ricos detalles el plumaje de sus obras. Sorprenden tanto el rigor y la minuciosidad con que se representan las aves, asi como la belleza que ellos exteriorizan. Sacando a un lado el nacionalismo, me atrevo a decir que esta guía de aves está a la misma altura de grandes obras como el Handbook of the birds of the word de la casa editorial Lynx con un total de 17 volúmenes considerado como la mejor enciclopedia



de aves del mundo, contando con un total de más de 1.100 ilustraciones. Inclusive a la misma altura del libro ilustrado por el norteamericano Jhon James Audubon (1785-1851) que con sus ilustraciones compuso entre 1827 y 1838 el libro The Birds of America, la cual es considerada como el texto mas costoso de la historia de las subastas de libros de arte. Contiene un total de 435 aguafuertes coloreados a mano, a partir de las pinturas originales en acuarela elaboradas por Audubon. En diciembre de 2010 un tomo completo fue vendido en la casa de subastas Sotheby's por el precio récord de 7,3 millones de libras esterlinas. Aun insisto, la nuestra para nada se queda atrás.

Un ornitólogo aficionado debe tomar notas con cierta rapidez, para ello es recomendable utilizar un pequeño block de anillas con tapas duras que permitan escribir y bocetar las aves en estudio con comodidad. Resulta muy difícil retener todos los detalle de lo observado en trabajo de campo, por ello la importancia de utilizar una buena libreta de apuntes. El mejor modo de tomar notas sobre un ave es crear el dibujo que describe la forma y volumen del ave misma, se debe intentar dibujar todas las aves posibles que se encuentren en la salida de campo, sin pretenciones de buscar el realismo. Inclusive un dibujo malo es mejor que ninguno.

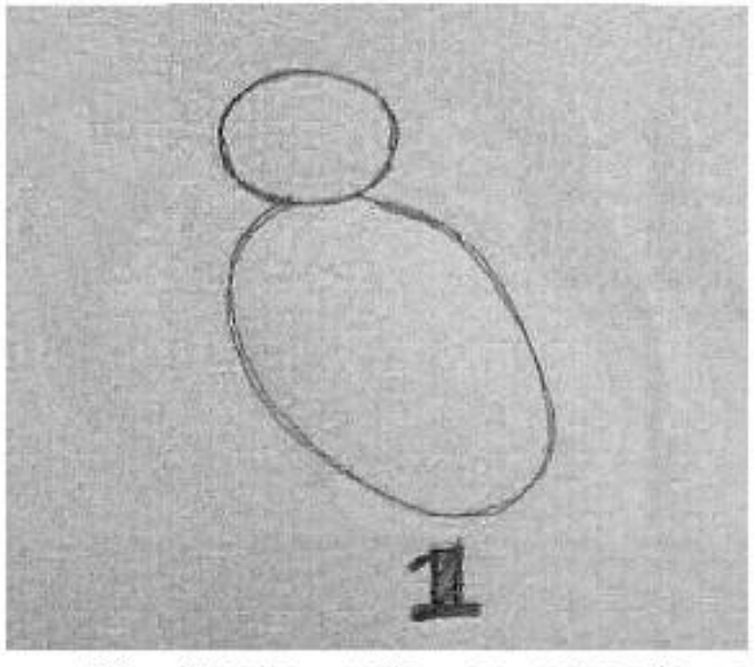
Existen muchas formas de lograr un buen dibujo de un ave. Busca adaptarte al que mejor te parezca, pero eso sí, debe ser bajo un procedimiento de lógica. No busques dibujar todo al mismo tiempo. Todo dibujo es proporción y consiste en la exactitud de la línea o en la representacion de la luz sobre la forma. Se debe capturar la forma básica de la figura del ave, los contornos ayudaran a revelar dicha forma. Te entregamos dos métodos para la ilustración de las aves; una sencilla que trabaja con formas geométricas básicas y otra más avanzada aplicando el método de construcción de líneas referenciales.

Uno de los mejores procedimientos para elaborar un estudio preliminar en la ilustración científica es simplemente utilizar el tono blanco o suave de la hoja del block de dibujo para los claros, es decir, lo blanco representando las luces intensas que afectan o para el material blanco expuesta a la luz, mientras que empleamos el grafitti de los lapices para los medios tonos y los oscuros, representando así las sombras.

PRIMER MÉTODO.

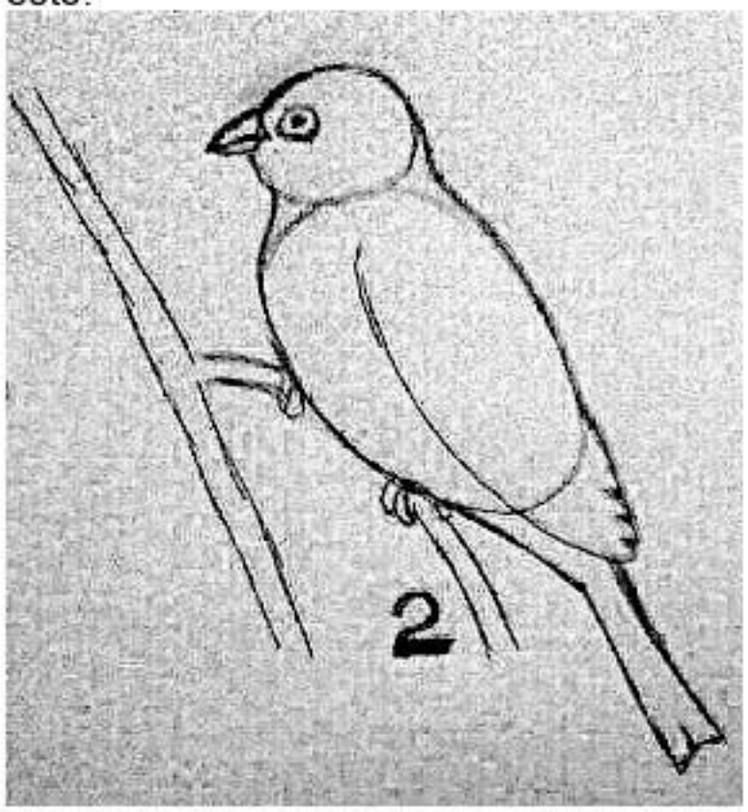
Pasos para la ilustración de un ave:

1). Una vez seleccionado el ave a dibujar se debe observar primero la forma y sus características más evidentes, luego mediante el bocetado de esquemas rápidos se trazan dos círculos achatados o elipses que conformaran el cuerpo y la cabeza del animal. Antes de continuar con el sketchbook se debe asegurar que ambos círculos guarden una proporción acertada y una perfecta ubicación con respecto a la forma del animal. Consideremos siempre las figuras de las elipses como estructuras y a todo lo demás como agregados.

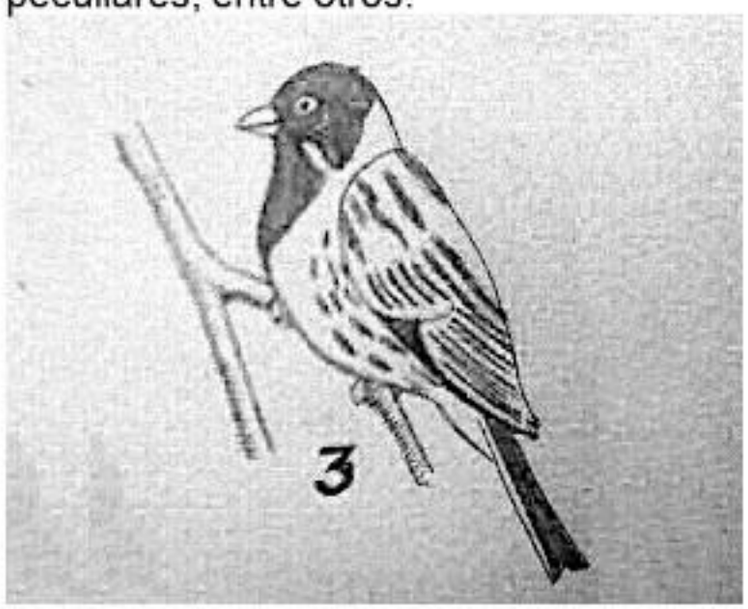


2).- Hecho esto, se procede a agregar los respectivos atributos como cola, pico, patas y ojos. Este es un procedimiento rapido y eficaz para generar nuestros bocetos que contengan la expresion de la forma en sus verdaderos valores, la

consideración de los bordes y sus contornos. Se debe trabajar desde izquierda a derecha en la hoja de dibujo para evitar borrar o manchar el grafito. Si eres zurdo puedes hacer lo opuesto a esto.



3).- Si el ave aun permanece en su sitio al natural sin percatarse del observador, se podrán finiquitar detalles precisos como: collares, plumas peculiares, entre otros.



4).- Los pasos anteriores permiten generar el bocetado del pajaro en pleno trabajo de campo. La ilustración puede ser empleada para realizar en trabajo de estudio la digitalización y posterior tratado en programas de edición digital. Acostumbro a trabajar con la aplicación Gimp. Si queremos buscar un excelente trabajo recomiendo esmerar el esfuerzo en los detalles del plumaje del ave y las tonalidades en el sombreado. La siguiente ilustración fue coloreada por mi hija empleando su teléfono inteligente Galaxy A1Core y la app IbisPaint.

SEGUNDO MÉTODO

Pasos para dibujar un ave aplicando el método de construcción de líneas referenciales.

1).- inicia trazando una línea que indique la postura del cuerpo del ave en su eje longitudinal.

2).- Trace una figura ovalada que refleje la forma del cuerpo del ave alrededor de la linea de postura referencial.

3).- Añada la cabeza prestando especial atención al tamaño y a su localización. Es muy común en esta parte del bocetado dibujar la cabeza, o muy grande o mal posicionada. Detengase y verifique sus proporciones. Una forma simple de visualizar la correcta ubicación de las partes del pájaro es imaginar un reloj en el interior del cuerpo ovalado. Así podríamos saber a ciencia cierta que la cabeza del ave se localiza exactamente entre los puntos 12:00 y 1:30.

4).- Trace una línea partiendo del centro de la cabeza la cual definirá la posición y dirección del pico y el ojo. Nótese que el ojo debe ser posicionado en la parte superior de la línea referencial.

5).- Dibuje la cola partiendo del contorno del círculo ovalado. El truco del reloj puede posicionar la cola en su justo lugar. En nuestro ejemplo posicionado entre 7:00 y 9:00.

6).- Preste atención en los cambios de ángulo en donde la cabeza, el pico y la cola se conectan. Trace líneas que finalmente definan la forma del ave.

7).- Con sumo cuidado note la ubicación del ala en el cuerpo del ave y dibuje su contorno.

8).- Finalmente toca dibujar las patas. Note en donde las patas se unen con el cuerpo prestando atención al ángulo y longitud de cada una de ellas.

Cardenal Coriano
Cardinalis phoeniceus

Chirino 22

Método: Construcción de líneas referenciales.

Cambiar el ángulo, de Vanessa Balleza. Serie Canito.

Sólo tenemos que cambiar el ÁNGULO

MUESTRANOS TU TRABAJO.

Si eres un historietista e ilustrador, esta sección es el lugar adecuado para mostrar tus trabajos. En cada número presentamos las mejores obras creadas por nuestros colaboradores. Envía algunas de tus creaciones a nuestro correo acasiooe@gmail.com para que sean exhibidos en algunas de estas secciones: Galería Hallaco, Galeria FanArts, Diseño del personaje, Bocetos y caricaturas.

Envía siempre con la imagen un archivo de texto que contenga los datos siguientes:

-Nombre
-Coordenadas de tus redes sociales.
-El titulo de cada imagen.
-Información de cómo se creó la imagen.
-El software empleado en la imagen.
-Un poco de información sobre ti. Será suficiente con que nos envíes un texto de entre 200 y 300 palabras.

Colabora con nosotros.

Capitán Guayana. Ilustración fanart enviada por José David Madrid Duarte, de su autoría.

GALERÍA HALLACO

Ladrona de huertos, de Dilianny Acasio.

1

1- Portada del cómic Intervención 731 (2010), escrito e ilustrado por Raynner Gil. Ganador del 1er lugar categoría profesional del 1er Concurso nacional cómics-historieta-manga 2010-2011.

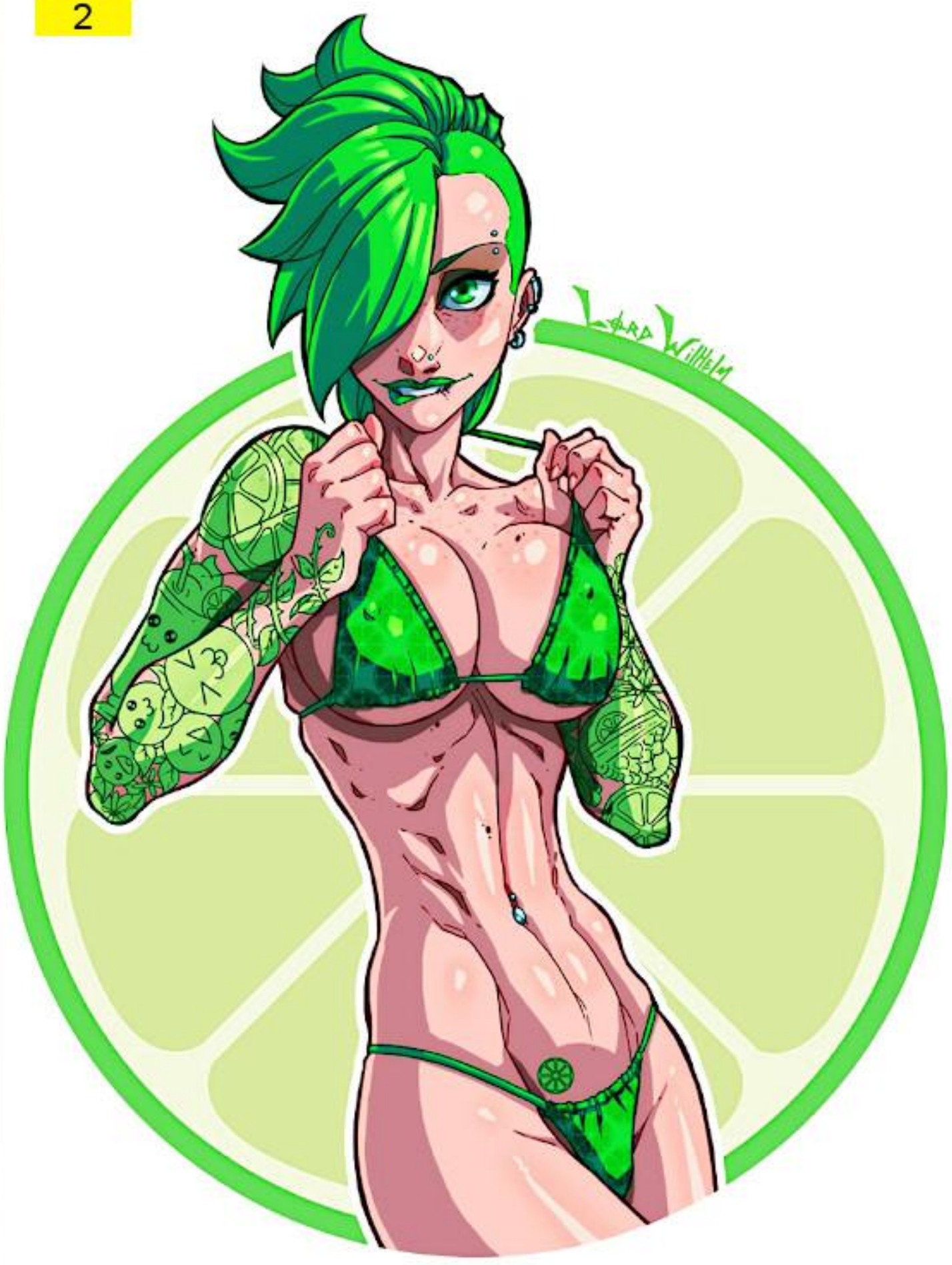
2

2- Portada del cómic Revancha vino tinto. Sueños de gloria (2017), escrito por Anthony Alvis y dibujado por Alexa Guzman, publicada por Cómics AMT.

GALERÍA HALLACO

1

2



1 - "Nifu-Nifa", de Latuffmary.

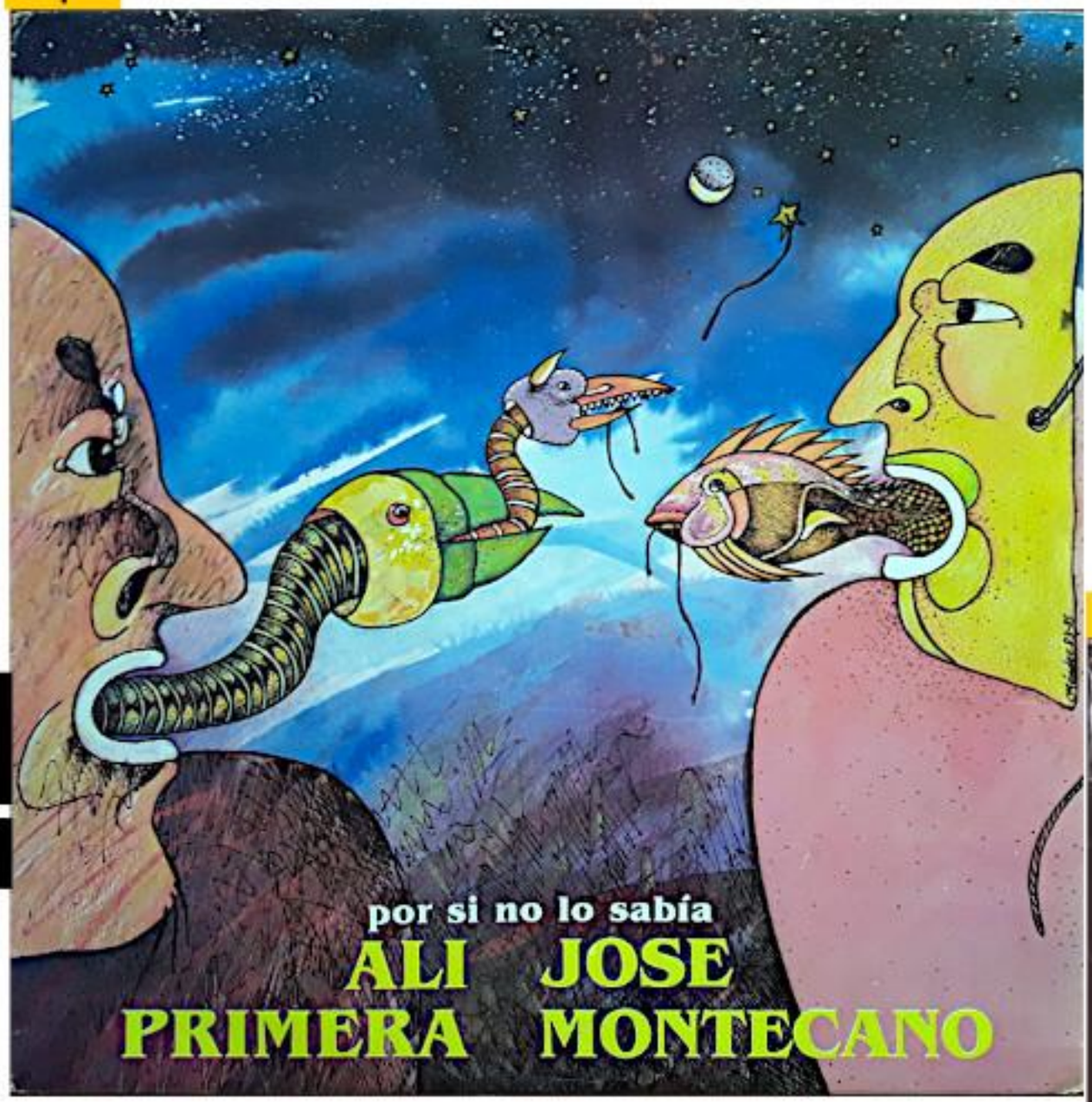
2 - "Limonade", de Lord Wilhelm.

CORRE, SUYAI, CORRE. De Acasio.

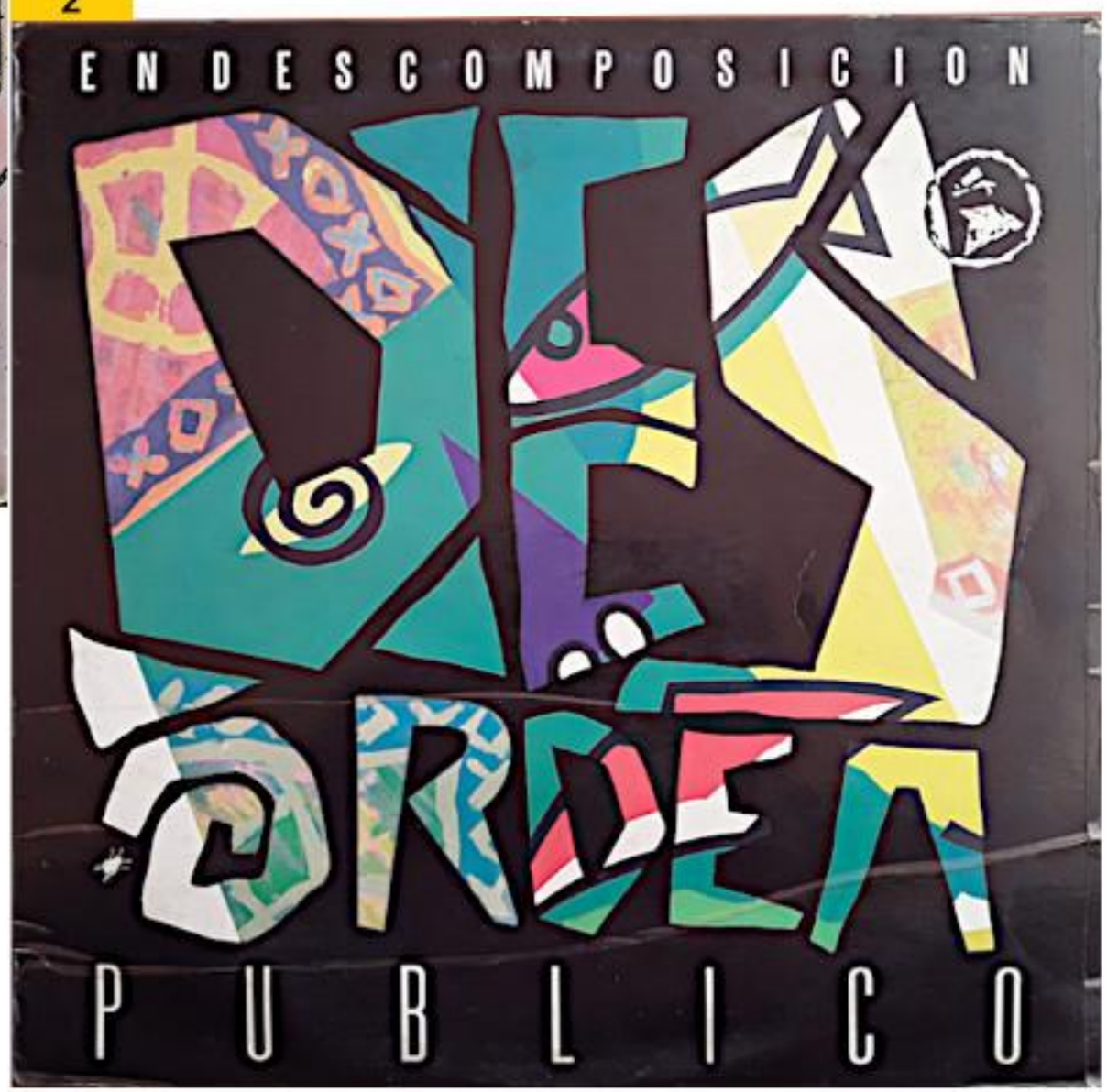
Fotograma extraido de un micro animado de nombre homónimo, creado por Acasio, basado en el personaje gráfico Suyai, obra de Alcides Marcano -DAM.

GALERÍA HALLACO

1



2



1- Arte diseño de portada LP "Por si no lo sabía", de Alí Primera y José Montecano. Diseño e ilustración: Consuelo Méndez.

2- Arte diseño de portada LP "En descomposición", de Desorden público. Diseño gráfico: Antonio Rojas y Patty Alvarez.

ARTE PORTADAS DE LONG PLAY

1

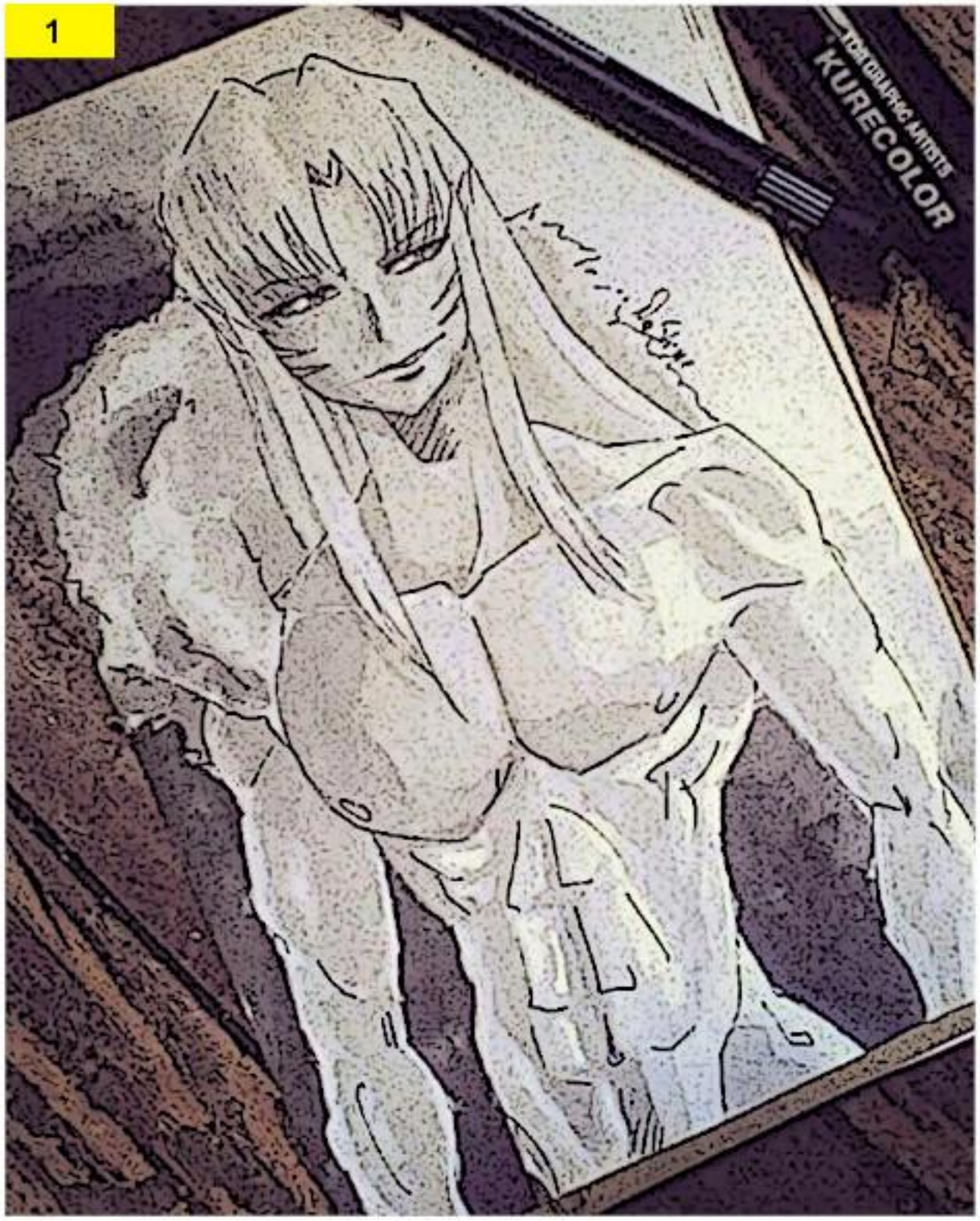
2

1- Varona, de Alcides Marcano -DAM.

2- Venezuela, de Gumae.

GALERÍA HALLACO

1



2

1- Sketchbook, de Nei Shine.

2- La Yuleizi -Voy por tí-, de Jesús Torrealba.

De Gerardo Guillen

PALEOFAUNA DE VENEZUELA

BARINOSUCHUS

GGP

Tiempo

MIOCENO

Lugar

BARINAS

Tamaño

5 M

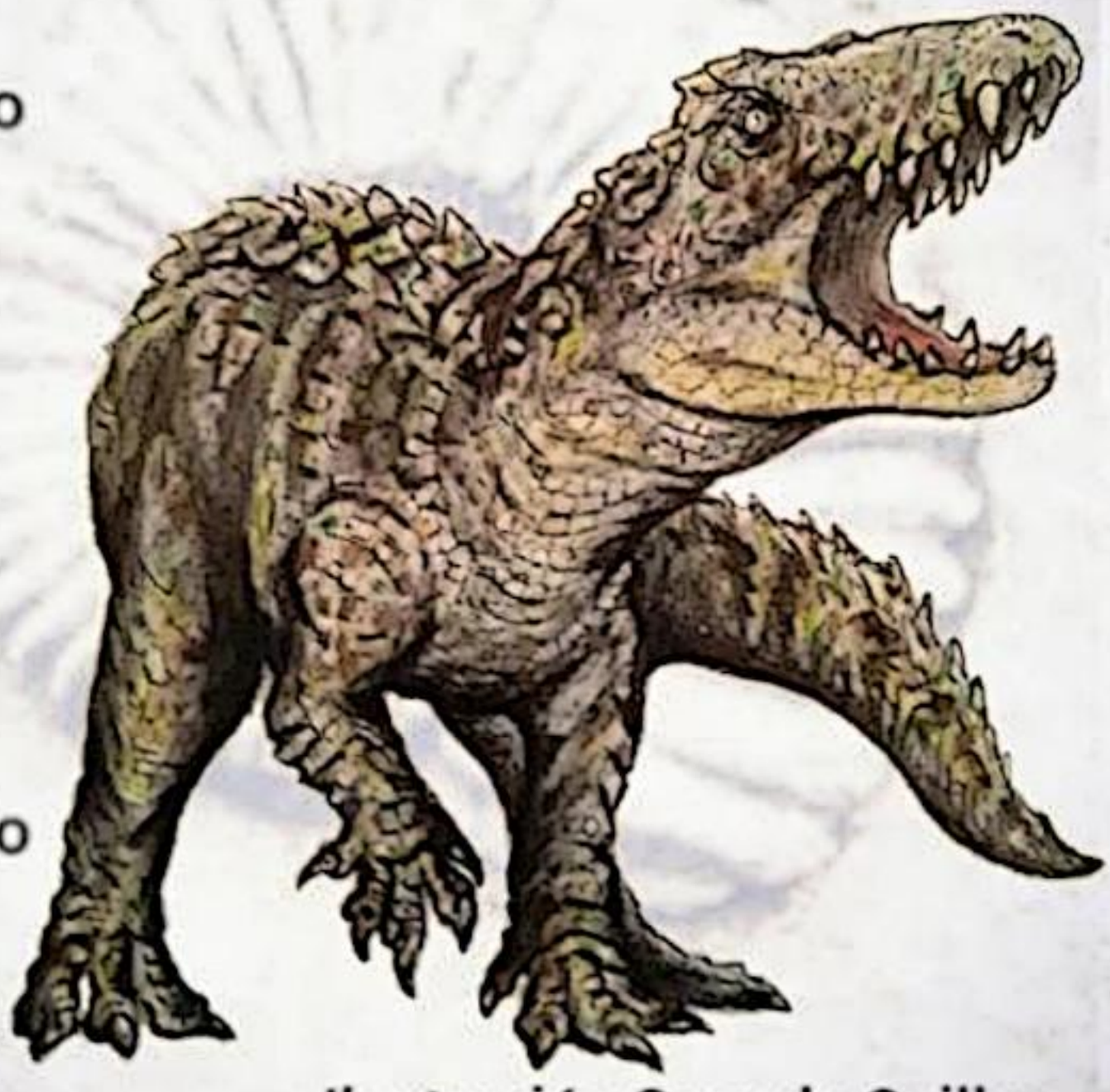


Ilustración Gerardo Guillen

Diseño conceptual del personaje El Puño Patriota, de David Madrid Duarte.

GALERÍA ARTE URBANO.

Un espacio para el graffiti y el muralismo.

María, mirada profunda; de Acasio.

REVISTA

¡HALLACO!

MAGAZINE DEDICADO AL CÓMIC HECHO EN VENEZUELA.

Estado Falcón. Venezuela
2022